

# Mega GAME

12 2001

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Commandos 2:  
Men of Courage



## PREVIEW

- ▼ Doom III
- ▼ EverQuest:  
Shadows of Luclin
- ▼ Capitalism II
- ▼ World of Warcraft  
и еще несколько...

## НАВОРОТ

UPS  
PowerCard 420VA —  
внутренний орган  
защиты

## ТЕСТ ПРИНТЕРОВ

Σ Печать  
без печали

НА CD  
МЕГАСОЛЮШНЫ  
Red Faction  
Venom. Codename:  
Outbreak  
The Mystery  
of the Druids

Более

100

игр в номере

Deer Avenger 4

M.A.D.: Global  
Thermonuclear  
Warfare

Атлантида III

Петька 3:  
Возвращение Аляски

и многие другие...

Wizardry 8  
Stronghold  
Project Eden  
Civilization III



ISSN 1560-988X



9 771560 988008 >





# Издательский дом Фантазия

**издает серию красочных ежемесячных журналов для самого широкого круга читателей**

Журнал «ПЛ: Компьютеры» выпускается с 1997 года. Он предназначен для пользователей персональных компьютеров, как начинающих, так и «продвинутых», и рассказывает им о компьютерном «железе», программном обеспечении, новейших достижениях в мире информационных технологий, людях, оставляющих заметный след в этом мире. (До недавнего времени этот журнал выпускался под названием «Подводная лодка».)

В конце 1998 года вышел в свет «MegaGame» — «Журнал для настоящих компьютерных игроков», который сейчас является одним из самых популярных «игровых» изданий в России.

С 1999 года выпускается газета «ComputeReview» — «Всероссийское компьютерное обозрение» — высокопрофессиональное издание для специалистов в области информационных технологий и для корпоративных пользователей.

В 2001 году реализован еще один проект ИД «Фантазия», «Мир школы», — «Журнал для тех, кто думает о будущем детей».

В нем читатель найдет все, что может его заинтересовать в области воспитания и образования детей школьного возраста. Это и проблемы традиционного обучения, и рассказы о новейших авторских методиках преподавания, и советы психологов, и вопросы применения новейших технологий в образовании, и практические советы родителям, например, о том, как сочинить сказку или устроить детям праздник, и многое, многое другое.

С февраля 2002 года к этим журналам присоединяется еще один под названием «Цветы» — «Журнал, который создает настроение». Его читатели будут получать удовольствие от прекрасных иллюстраций и смогут узнать о цветах все: здесь найдется место для рассказов об искусстве составления цветочных композиций и выращивании цветов, об исторических событиях и традициях, связанных с цветами, о выдающихся дизайнерах, художниках, селекционерах и людях других профессий, посвятивших свою жизнь цветам.

По-видимому, на этом перечень проектов Издательского дома «Фантазия» не закончится.

Все выпускаемые «Фантазией» журналы выходят ежемесячно, у них одинаковый формат (230x290 мм) и объем (160 страниц плюс обложка). Газета «ComputeReview» выходит два раза в месяц на 32 полосах, ее формат 275x370 мм.

Все издания ИД «Фантазия» выполнены по самым высоким стандартам полиграфического исполнения.





ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА

- ✦ Стратегии прохождения и коды
- ✦ Свежие патчи и демо-версии игр
- ✦ Тесты и обзоры игрового «железа»
- ✦ Общение в онлайн-конференции



**8-23**

**30 дней**

на линии огня

«Последний герой»  
на экране монитора 8-9  
Солдатики рвутся в бой 10  
В январе выйдет  
продолжение Tropico 12  
Онлайновый Battletech  
им не нужен 12  
Глобальные операции  
в Антарктиде 12  
Imperium Galactica III  
выйдет в марте 13

...раздел посвящен со-  
бытиям, произошед-  
шим за месяц. Здесь со-  
держится оператив-  
ная информация, по-  
лезная для ориента-  
ции в новых играх,  
фирмах, железках  
и т. д.

Давай сделаем 14-15  
это по-быстрому  
А у нас... А у них... 16-17  
Игрок 18-20  
Бестолковые  
рейтинги 22-23

**24**

Красота

**Невозможный мир**  
[Самогонки]

Красивая игра от KD-Lab



**30**

**Предварительный  
Просмотр**

- 31 PlanetSide
- 33 Capitalism II
- 34 Doom III
- 36 Destroyer Command
- 38 World of Warcraft
- 41 EverQuest:  
Shadows of Luclin
- 44 Escape from Alcatraz
- 46 Duality



**48**

Коктейль

**Молот в космосе**

[Battlefleet Gothic]

И снова Battletech

**58**

**Wizardry 8**

**XXV**

**68**

**Project Eden**

**64**

**Stronghold**

**53**

**Sid Meier's Civilization III**





158

Ящик для  
Мусора



160

Игры  
в моей жизни

74

Игры, любимые народом

Блеск и нищета  
империй

[Civilization I, II и т. д.]

Гордое бремя цивилизаторов



78 **ОБОЙМА**

«Обойма»! Святая-святых «МегаГейма». Здесь, в уютной упаковке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описалова разнообразных игрушек.

80 **M.A.D.: Global  
Thermonuclear  
Warfare**

83 **Затерянный Мир**

87 **Deer Avenger 4**

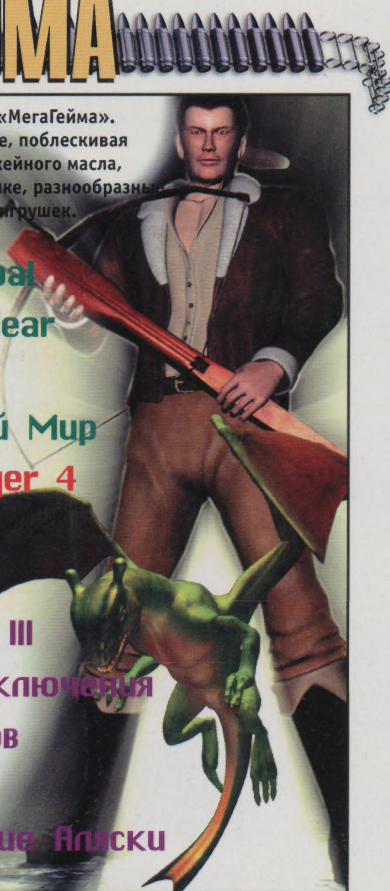
90 **The Rage**

93 **Spider-Man**

96 **Атлантида III**

99 **Новые приключения  
мушкетеров**

103 **Петька 3:  
Возвращение Яляски**

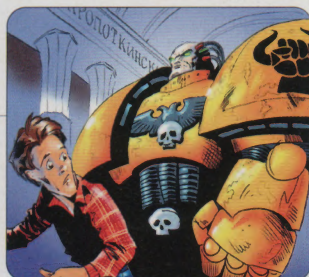


106

Мои виртуальные  
похождения

Москва,  
40 000 градусов

Рассказ



112

Интернет для геймера

113 **Кровь на экране  
монитора  
[Red Faction]**

Разрушению поддается практически все



114 **Бравые ребята в камуфляже  
[Commandos]**

121 **Па-де-труа  
ролевого безумия  
[Pool of Radiance]**

Обзор Интернет-ресурсов



124

Mission Possible

125 **Геройские людишки,  
или Мемуары Арнольда Шварценеггера  
[Commandos 2: Men of Courage]**



**Подземная революция,  
или Хроники Ультора  
[Red Faction]**



**Забывтая мелодия волынки,  
или Почему вымерли друиды  
[The Mystery of the Druids]**



**Ядовитый спецназ, или Пикантные  
секреты размножения паразитов  
[Venom. Codename:  
Outbreak]**

138

139

**СУММА ТЕХНОЛОГИЙ**

ТЕСТ

Струйные принтеры

148

ТЕХНОЛОГИИ

Матрица

154

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Самый маленький UPS

156

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии







## Издательский дом «Фантазия»

Директор объединенной редакции журналов  
Директор по производству  
Директор по рекламе

Василий Иванович  
basil@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-60  
Марина Ким  
kim@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-49  
Людмила Орлова  
lorova@gamecenter.ru, тел. (095) 937-38-79

### Редакционная коллегия

Главный редактор  
Заместитель главного редактора  
Выпускающий редактор  
Ответственный редактор  
PR-менеджер

Алексей Котко  
kotko@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-60  
Николай Панков  
ljnik@gamecenter.ru  
Петр Курков  
corvus@gamecenter.ru  
Петр Давыдов  
pdavydov@gamecenter.ru  
Маргарита Оселян  
rita@gamecenter.ru

### Техническая редакция

Руководитель  
Сergey Ильян  
ilyin@gamecenter.ru  
Sergey Марей  
Илья Толубцов  
Андрей Кузнецов  
Олег Лошков  
Sergey Маленкович  
Александр Мирзаев  
Sergey Самарин

### Литературная редакция

Руководитель  
Sergey Котов  
kotov@gamecenter.ru  
Татьяна Аверьянова  
Ольга Дмитриевская  
Людмила Колобова  
Людмила Колонийцева  
Ольга Курсалова  
Александр Модин  
Ирина Рощина

### Фотостудия

Руководитель  
Дмитрий Мернов  
photostudio@gamecenter.ru  
Андрей Амплеев  
Мария Березовская  
Олег Курочкин  
Sergey Силигин  
Sergey Шевченко

### Студия дизайна

Руководитель  
Sergey Барабанчиков  
sb@gamecenter.ru  
Sergey Ковалев  
Стелла Кострикова  
Светлана Кузьмина  
Мария Мисок  
Sergey Моисеев  
Александр Хронов  
Татьяна Хромова

### Отдел верстки

Руководитель  
Павел Кондратович  
kondratovich@gamecenter.ru  
Андрей Маркин  
Александр Наскальный  
Алексей Новиков  
Вера Омелянюк  
Олег Студинский

### Производственный отдел

Екатерина Мельникова  
Наталья Кайо  
Предпечатная подготовка  
Олег Вербовой  
Василий Потемин  
Репроцентр РА «Фантазия»

### Служба распространения

Руководитель  
Александр Придачин  
apridachin@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-60  
Оптовые продажи  
Любовь Болдырева  
тел. (095) 273-65-49  
Подписка  
Алексей Грязнов  
тел. (095) 273-50-86 доб. 111

### Рекламная служба

Наталья Шкабардия  
nvsh@gamecenter.ru, тел. (095) 202-99-75  
Евгений Тарануха  
Андрей Цуманов

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом Российской Федерации по печати 28 октября 1998 г. Свидетельство о регистрации № 018230  
Учредитель  
000 «Рекламное агентство «Фантазия»  
Почтовый адрес  
111024 Москва, а/я 101

Отпечатано в типографии  
**АЛМАЗ**  
**ПРЕСС**

Перепечатка, размножение, перевод на другой язык материалов, опубликованных в настоящем издании, а также включение их в состав других произведений или использование в какой-либо форме в электронных публикациях разрешаются только с письменного согласия редакции.  
За содержание рекламного объявления несет ответственность рекламодатель. Редакция не применяет в публикациях стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на предметы любого рода собственности. Все указанные в журнале торговые марки являются собственностью их владельцев.

Здравствуй, геймеры! Как вы, наверное, заметили, в тексте, гордо именуемом «Колонка редакции», у нас принято писать не что иное, как дикий бред. Мы решили в этом номере немного отступить от славной традиции и все же рассказать немного о том, что вас ждет на страницах предновогоднего номера. Вся игровая индустрия неожиданно вышла из состояния полнейшей стагнации и подарила нам ряд давно ожидаемых и несомненно хитовых игр. Бета Wizardry 8, появившаяся у нас благодаря компании «Бука», парализовала работу редакции почти на целую неделю, а некоторые особо фанатичные сотрудники до сих пор не могут оторваться. Недавно вышли «Демииурги», в которых тоже кто-нибудь будет запойно играть. Наш внутриредакционный боцман по имени Петр уже три недели не перестает завоевывать мир в третьей Civilization и при этом не перестает ругать на чем свет стоит это новое творение великого Сиды Мейера. Вообще этот номер, помимо того, что он новогодний, условно, скажем, посвящен лучшей игре всех времен и народов — «Цивилизации». В «Играх, любимых народом» можно ознакомиться с самой первой игрой из этой серии, которая была и остается непревзойденным шедевром, а также с последующими реинкарнациями Civilization вплоть до Alpha Centauri. Раздел «Игрок» подробно рассказывает о жизненном и творческом пути Сиды Мейера. Оказалось, что не «Цивилизацией» единой... Как выяснилось, из-под пера классика вышло большое количество игр, которые в прошлом были не менее революционными, чем сама Sid Meier's Civilization. И наконец, в разделе «Мегахит» — подробнейший обзор Civilization III. Про эту игру можно сказать, что все ее ругают, но тем не менее многие при этом просят ночами, занимаясь построением собственной империи. Цепляет, однако...

Про надвигающийся Новый год мы, естественно, не забыли. В «Ящике для Мусора» опубликован самый свежий обзор Дедов Морозов.

Такие вот у нас дела. Теперь скорее читайте статьи про игры и не забывайте писать письма.

*Редакция*

## Список игр, упоминаемых в номере

4x4 Evolution 2.....12	Divine Divinity.....10	PlanetSide.....31
Age of Empires II: The Conquerors Expansion.....10	Dogfighter.....12	Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor.....121
Air Warrior III Millennium.....12	Doom III.....34	Project Eden.....68
Alien vs. Predator 2.....17	Dragon Empires.....10	Rage, The.....90
Alpha Centauri.....76	Druuna.....9	Railroad Tycoon.....19
Anarchy Online.....10	Duality.....46	Red Faction.....113, на CD
Army Men: RTS.....10	Dune 2.....23	Red Storm Rising.....19
Black & White.....22	Dungeon Siege.....10	Return to Castle Wolfenstein.....11, 17
Black & White: Creature Isle Expansion.....17	Elder Scrolls III: Morrowind.....17	Serious Sam: The Second Encounter.....10
Black Moon Chronicles: Winds of War.....11	Emergency Room Code Red.....10	Soul Reaver 2.....12
C&C: Renegade.....10	Empire Earth.....12	Spider-man.....93
Capitalism II.....33	Escape from Alcatraz.....44	Stronghold.....64
Championship Manager Quiz.....12	Europa Universalis II.....11	Survivor: The Interactive Game.....9
Chessmaster 8000.....13	EverQuest.....9	The Sims: Hot Date.....11
Chrome.....13	EverQuest: Shadows of Lucin.....41	Thief 3.....11
Civilization -II.....20, 74	F/A 18 Precision Strike Fighter.....10	Trainz.....10
Civilization III.....53	F-15 Strike Eagle.....18	Tropico: Paradise Island.....12
Civilization: Call To Power.....76	Fallout.....22	Ultima Online.....10, 22
Civilization: Test of Time.....76	Freedom Force.....11	USA Racer.....11
Colonization.....20	Galactic Battlegrounds.....12	Venom. Codename: Outbreak.....на CD
Commandos 2: Men of Courage.....114, 125	Global Operations.....12	Virtua Tennis.....11
Commandos.....114	Gothic.....10	Warcommander.....11
Counter-Strike.....10	Hidden and Dangerous II.....11	Wizardry 8.....16, 58
Covert Action.....19	IGI 2.....13	World of Warcraft.....38
Crazy Taxi.....11	Imperium Galactica III: Genesis.....10	Worms.....13
Creations 3.....9	M.A.D.: Global Thermonuclear Warfare.....80	Zorro.....11
Creations.....22	Montezuma's Return.....13	Атлантита III.....96
Dark Age of Camelot.....10	Motor City Online.....10	Блицкриг.....14
Deer Avenger 4.....87	Multiplayer Battletech 3025.....12	Демииурги.....16
Destroyer Command.....36	Mystery of the Druids.....на CD	Затерянный мир.....83
Deus Ex 2.....11	Operation Flashpoint Gold.....12	Ил-2 Штурмовик.....16
	Pets 2.....13	Новые приключения мушкетеров.....99
	Pirates!.....19	Петька 3: Возвращение Аляски.....103
		Самогонки.....24

## Реклама в номере

«1С».....обложка, 73	«Мультимедиаclub».....43, 119
«Визионер».....57	«Руссобит-М».....11, 21, 63, 133
ИД «Фантазия».....обложка	«Саргона».....45
«К-Системс».....147	«Формоза».....29
Компьютеры TEEN.....136, 137	Dina Victoria.....обложка
«Комтек».....155	HP.....114
«МДМ-кино».....71	www.gamecenter.ru.....1
«Медиахауз».....55	www.pl-computers.ru.....77
«МТУ-Интел».....7	Zenon.....123



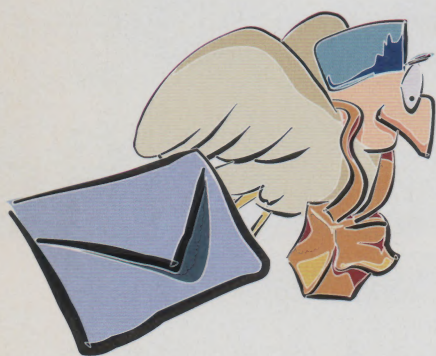
наш почтовый  
подписной индекс **34212**

максимально доступно –  
максимально информативно

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ

«MEGAGAME»

ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Для оформления  
подписки  
через редакцию  
необходимо:

заполненный бланк заказа и копию квитанции об  
оплате (платежного поручения) выслать по адресу:  
**111024 Москва, а/я № 101, журнал  
«MegaGame» или по факсу 273-50-86**  
не позднее 30 числа месяца, предшествующего  
подписке.

Отдел подписки: **273-17-72, 273-50-86,  
273-35-25 (доб. 110, 111)**

## Реквизиты для оплаты подписки

Получатель:

125047 Москва, Оружейный пер., д. 5-9

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»

ИНН: 7710152963

Р/с 40702810800000000012 в КБ «Ауэрбанк» г. Москвы

К/с 30101810600000000252 БИК 044585252

Аккуратно отрезать по пунктирным линиям

СОДЕРЖИМОЕ CD №12 2001

### Демоверсии

Журнал у нас большой, но все же не резиновый.  
Однако это дело поправимое, если есть CD. В разделе  
**ДЕМО** можно ознакомиться с демоверсиями тех игрушек,  
которые не поместились в номере.



▲ **Conflict Zone**

▲ **Empire Earth**

▲ **End of Twilight**

▲ **Patrician II**

▲ **Pool of Radiance**

▲ **Torc**

▲ **Z-Ball**

▲ **«Зак – охотник  
с грузой планеты»**



### Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

НА  
CD  
МАТЕРИАЛЫ

The Mystical  
of the Druids

Red Faction

Venom - CodeName

Megathron



X



**Mega  
GAME**

www.gamecenter.ru

E-mail: mmlab@megagame.ru



## Информация для частных лиц: у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

**1. Перечисление через Сбербанк РФ:** заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка РФ и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

**2. Почтовый перевод:** за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим вас потребовать официальное подтверждение отказа в приеме платежа и проинформировать об этом редакцию.

### Адреса для оптовых покупателей:

Москва  
000 «Медиа Группа  
"ЛОГОС"»,  
(095) 974-21-31.  
000 «Агентство  
печати "ОДА"»,  
(095) 974-21-32.  
000 «Роспресс ЛТД»,  
(095) 211-12-65.  
000 «ДМ-Пресс»,  
(095) 231-11-91.  
000 «Торговый Дом  
"Паблик-Пресс"»,  
(095) 253-44-34.  
000 «Титул-Пресс»,  
(095) 299-94-26.  
000 «Глобус РДП»,

(095) 240-74-05.  
000 «АРП Тверская-13»,  
(095) 973-80-52.  
ЗАО «Концерн  
"Вечерняя Москва"»,  
(095) 256-92-45.  
ЗАО «Ариа АиФ»,  
(095) 207-52-06.  
Спорткомплекс  
«Олимпийский»  
(мелкооптовый рынок  
печатной продукции),  
Олимпийский пр-т, 16.

Новосибирск:  
000 «АРПИ Сибирь»,  
(3832) 20-36-26.

Екатеринбург:  
«Уральский  
региональный  
центр "Фактория-  
Пресс"»,  
(3432) 22-25-53.

Страны Балтии:  
000 «Пресс-Лига»,  
(095) 217-48-52.  
000 «За Рубежом-  
Сервис»,  
(095) 257-52-74.

Санкт-Петербург:  
000 «Метрпресс»,  
(812) 275-38-86.

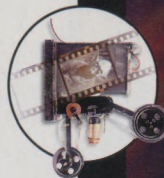
### Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дэп. Видимо, они считают, что у всех есть Интернет, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Интернета, у вас есть «МЕГАТЕЙМ»: Пачки к новейшим игрушкам — на диске.



### Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее игривальности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивые кино и наслаждайтесь своей душой! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.



### Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы от аудиолюбителей до Web-браузеров мы ежемесячно выкладываем на наш CD.



- Anarchy Online ..... V.12.8
- Pool of Radiance ..... V.1.2
- Max Payne ..... V.1.02
- Independence War II ..... V.F14.6
- Serious Sam ..... V.1.04
- Diablo II: Lord of Destruction ..... V.1.09B
- Journey's End ..... V.1.32

- Chaser
- Comanche 4



**CHEATS**

Просьба указывать в квитанции об оплате, с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Бланк заказа  
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_ (подписчика или ответственного лица в организациях)  
 Название организации \_\_\_\_\_  
 Срок подписки \_\_\_\_\_ месяцев начиная с \_\_\_\_\_ 2001 г. Кол-во комплектов \_\_\_\_\_  
 «MegaGame» + CD  
 На 3 мес. — 240 руб.  
 На 6 мес. — 480 руб.  
 Адрес доставки: \_\_\_\_\_  
 Почтовый индекс \_\_\_\_\_ Телефон \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_  
 Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город \_\_\_\_\_  
 Улица, дом, корпус, № кв.: \_\_\_\_\_  
 Прилагаю квитанцию об оплате начиная с \_\_\_\_\_ номера.

- Winamp 2.77
- Winzip 8.0
- Acrobat Reader 5
- Windows Commander 4.54
- ACDSee 4.0
- Cool Desk 3.82
- «Погода» 1.02
- ICQ Translator
- «Измерение реакции человека» 2.0.0



# ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!



## ИНТЕРНЕТ ДЛЯ КАЖДОГО

ТАРИФЫ	АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА \$	ПРЕДОПЛАЧЕННЫЙ ОБЪЕМ ТРАФИКА Мб	ЦЕНА 1 Мб ТРАФИКА СВЕРХ ПРЕДОПЛАЧЕННОГО \$
ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ	60	0	0,16
ЭКОНОМНЫЙ	99	300	0,12
БАЗОВЫЙ	150	800	0,1
АКТИВНЫЙ	270	2000	0,06



# 753•8282

Цены указаны в долларах США без учета НДС и НП. Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день платежа.  
Лицензии Минсвязи РФ: №17740; №17249; №8462; №12235.



# 30 дней

## на линии огня



**З**дравствуйте, дорогие читатели! Сразу после этого текста вашему взору откроется раздел «30 дней на линии огня», в котором, как всегда, в изобилии имеются свежие новости и события из жизни компьютерных игр. Судя по

вашим многочисленным отзывам, все это вам очень интересно, познавательно и все такое. Приятно, конечно, что это еще и наших читателей привлекает, однако, скажу вам по секрету, данный раздел журнала «MegaGame» ориентирован прежде всего на западных издателей и разработчиков компьютерных игр. Они его, несмотря на разницу в социальных и языковых аспектах, прочитывают очень внимательно и всегда делают для себя выводы. Вот вы думаете, откуда мы новости берем? Может, сами разработчики и издатели нам их сообщают, или мы перелопачиваем кучу фанатских сайтов в Сети? Ничего подобного! Мы сами их разрабатываем и сообщаем разработчикам. К примеру, анонсировали ребята из фирмы Woodpeckers Inc. игру «За дровами» и ничего внятного про нее не сообщили, кроме того, что выйдет игрушка никак не раньше, чем будет доделана. А нам как раз идея неплохая в голову пришла, что хорошо бы привнести элементы RPG в навороченный геймплей «За дровами». И тут же мы публикуем новость, что, по сообщению создателей игры «За дровами», за дровами будет ходить партия из четырех персонажей, среди которых непременно должен быть маг, владеющий spellsом «бензопила», и священник, который может лечить партию в случае неудачного падения деревьев. Журнал, значит, уходит в печать, а западные разработчики из Woodpeckers Inc. уже дежурят у лотков, чтобы купить его одними из первых. И потом читают в разделе «30 дней» про элементы RPG в игре «За дровами». «Опаньки! — думают они. — Надо срочно добавить эти самые элементы RPG, причем в точности, как в «MegaGame» написано, а то рядовые геймеры нас не поймут, если игра не будет соответствовать публикациям про нее, и закидают тухлыми яйцами». Вот так мы здесь в редакции рулим всей индустрией компьютерных игр.

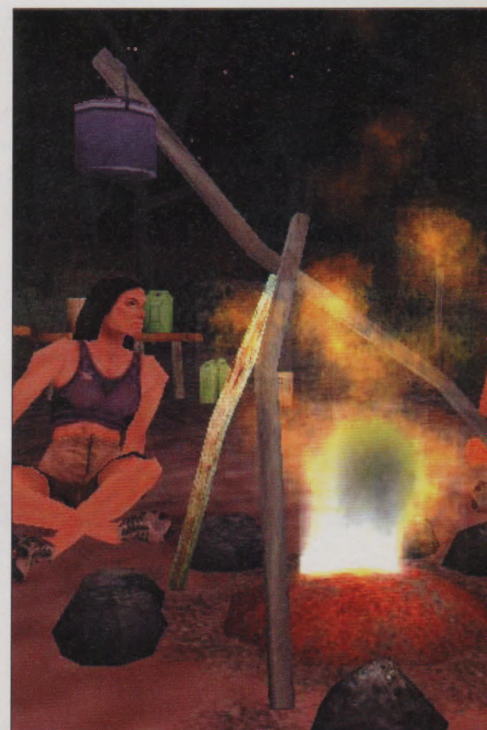
Алексей Котко

**ИГРА!**

## «ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ»

### Infogrames выпустила

**К**ак вы, наверное, знаете, у нас по телевизору теперь показывают некое могучее шоу «Последний герой». Куча народу высаживается на необитаемый остров, щедро оснащенный камерами, и там тусуется какое-то время. Потом людей по одному с острова извлекают, а кто останется последним, тот и победил. Ему — почет, всяческое уважение и денежный приз. Идея неплохая и, как почти все идеи наших телевизионных шоу, позаимствована за океаном. Там это дело называется Survivor и пользуется бешеной популярностью у американских (и не только) телезрителей. Чтобы попасть на остров, как у нас, так и у них необходимо прой-



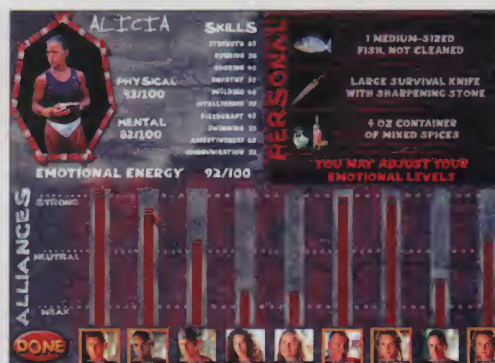


# НА ЭКРАНЕ МОНИТОРА

## игру Survivor



вашего будущего героя. К умениям относятся: сила, кулинарные способности, легкость общения, скорость бега и прочее. Как видите, элементы RPG пробрались и в такой сугубо конъюнктурный проект, как Survivor: The Interactive Game. Как только начинается основной геймплей, вы незамедлительно переноситесь на остров, где выбираете себе занятие по душе. Можно, например, охотиться, ловить рыбу, готовить пищу или разводить огонь. Ваше поведение будет активно влиять на то, что делают товарищи



по несчастью, на их мнение о вас и в конечном итоге на то, как долго вы сможете продержаться на острове. По истечении какого-то времени те, кто попал на остров, должны будут проголосовать против одного из членов команды. Кто наберет больше всего голосов — выбывает. Ключ к победе — это сколачивание вокруг себя «группы единомышленников» и поддержание с членами команды хороших отношений. Для определения отношения к вам остальных персонажей в игре имеется специальный экран, на котором в доступной и красочной форме вы можете посмотреть, кто проникся к вам симпатией и уважением, а в чьих глазах вы «жалкий тупица». Кроме выполнения стандартных заданий, необходимых для выживания на острове, вам будет предложено поучаствовать во всяческих состязаниях, по результатам которых начисляются определенные бонусы. Соревнования, по всей видимости, как и все остальное, подчистую срисованы с телешоу. Они называются Raise the Flag, Ant Hill и Prison Break. Что все это значит, я могу только догадываться, а вам, наверное, виднее: «Последний герой» уже начался. **MG**

ти жесточайший отбор, иметь кучу свободного времени и вообще по полной программе задвинуть на работу/учебу и прочие стремления к вершинам творческого роста. До недавнего времени многие такого позволить себе не могли, пока компания Infogrames совместно с CBS Consumer Products не выпустили компьютерную игру Survivor: The Interactive Game, которую разрабатывала команда Magic Lantern Software. Создатели говорят, что компьютерная игра симулирует телешоу максимально подробно, все элементы реальной игры наличествуют в полном объеме, и вообще все в высшей степени круто. Геймплей, естественно, начинается с выбора или создания собственного персонажа. В первом случае вы рассматриваете изображения и характеристики разных дядек и тетек, представленных по умолчанию, выбираете наиболее понравившийся вариант и начинаете игру. Если хотите сваять уникального персонажа, придется распределить ограниченное количество очков между разнообразными умениями

### SHORT NEWS

- После двух лет успешного существования игрушки EwerQuest ее создатели открыли первый игровой сервер на территории Европы. Тем самым разработчики начали массивную экспансию в Старый Свет, которая будет сопровождаться локализациями EverQuest'a на европейские языки.
- Компания Microïds анонсировала свою очередную игрушку под названием Druuna. Именно так



зовут ее главную героиню, которая, кроме того что весьма привлекательна как женщина, еще и полностью безумна. В этом квесте вам предстоит подключиться непосредственно к ее мозгу и управлять им в различных нетривиальных ситуациях, в которых эта самая Druuna будет неизбежно пребывать.

- Фирма Creature Labs открыла на своем сайте страничку Creature Labs Shopping Mall (<http://mall.creaturelabs.com>), где любой желающий может приобрести андейты для игр компании. Если вы фанат Creatures 3 — настоятельно рекомендуем посетить страничку.



**SHORT NEWS**

- 31 октября разработчики Anarchy Online из компании Funcom, наконец, познакомили всех играющих в этом онлайн-мире с сюжетной линией. Развитие событий будет содержаться в регулярных видеороликах по 150 Мбайт, которые любой желающий сможет скачать.
- Стало известно, что игра C&C: Renegade — шутер по мотивам



вселенной C&C — появится на прилавках магазинов не в декабре, как ранее предполагалось, а только в феврале этого года. Непонятно, чем занимаются разработчики: еще на майской выставке E3 игрушка выглядела вполне законченной.

- Компания Valve Software всерьез озабочилась проблемой читеров в Counter-Strike и предпринимает всяческие меры против этого явления. Вскоре должна появиться бесплатная утилита, которая при установке на сервере серьезно усложнит жизнь нечестным игрокам.

- Хорватские разработчики из компании Croteam объявили, что сиквел к хитовому шутеру Serious Sam, который называется Serious Sam: The Second Encounter, вступил во вторую стадию бета-тестирования. На Западе игра выходит в конце ноября.

- Фирма Legacy Interactive выпустила проект под названием Emergency Room Code Red, который основан на всем известном сериале «Скорая помощь».

► продолжение на с. 12

**СТРАТЕГИЯ**

# СОЛДАТИКИ РВУТСЯ В БОЙ

## Двигаем пластиковые фигурки



Несколько месяцев назад компания Pandemic сбросила информацию о том, что она объединилась с фирмой 3DO для создания некой революционной игры. Тогда никаких прочих деталей не сообщалось, но совсем недавно ситуация изменилась. Уже 3DO сделала официальное объявление о разработке совместно с Pandemic новой стратегической игры, основанной на весьма популярной вселенной Army Men. Проект называется Army Men: RTS. Релиз запланирован на первый квартал 2002 года. По признанию создателей, игра не будет целиком соответствовать концепции «войны пластиковых солдатиков», а станет полноценным представителем жанра RTS. Игроки должны будут учитывать все стратегические аспекты управления ресурсами, производство солдат, зданий и боевой техники и, наконец, участие в боевых действиях. Чтобы успешно отразить атаку оппонентов, необходимо построить укрепленную базу, наладить добычу и производство ресурсов, а также создать боеспособную армию. Основные фишки игры, которые известны на сегодня, следующие:

- возможность строить здания, управлять ресурсами и разрабатывать уникальные тактики ведения боя;
- среди разработчиков есть люди, в свое время делавшие Dark Reign 2 и Battlezone 2;
- полностью трехмерный мир. На карту можно смотреть как сверху, так и в изометрической проекции;
- интуитивно понятный интерфейс и подробный tutorial;
- возможность формировать отряды солдат и отдавать им приказы;
- можно создавать не только солдат, боевую технику и самолеты, но и оружие для пехотинцев;
- три вида геймплея: Campaign, Great Battles и Multiplayer;
- поддержка многопользовательской игры по LAN или Интернету для восьми игроков.

# Календарь

## НОЯБРЬ

**8**

Electronic Arts объявила, что некий Todd McFarlane будет создавать новых персонажей для игры Ultima Online. Интересно, кто это?..

**9**

Потенциальный претендент занять место Diablo 2 на наших с вами винчестерах игра Dungeon Siege, как выяснилось, выйдет только в апреле следующего года.

**10**

Particle Systems объявила о выходе первого универсального программного инструмента для создания игр в жанре космических симуляторов. Подробности на сайте [www.independencetech.com](http://www.independencetech.com).

**11**

Анонсирован третий expansion для игры The Sims, который будет называться Hot Date. Electronic Arts выпустит игру уже в январе.

**12**

Вышел авиасимулятор F/A18 Precision Strike Fighter, о чем мы узнали от фирмы Xicat Interactive.

**13**

Разработчик Piranha Bytes сообщил, что в католическое Рождество этого года в продаже появится игра-ужастик Gothic.

**14**

По информации компании Codemasters, игрушка Dragon Empires — глобальная мультиплеерная RPG — выйдет никак не раньше лета следующего года.

**15**

Открылся полноценный сайт Imperium Galactica III: Genesis. Отныне он располагается по адресу: [www.ig3.de](http://www.ig3.de).

**1**

Guillemot достиг на ниве продаж графических акселераторов Hercules определенных успехов. Во многих чартах карточки занимают первое место.

**2**

По последним данным, игрушка Dark Age of Camelot в американском рейтинге продаж занимает первое место. Надолго ли...

**3**

Вышло очередное продолжение сверхпопулярной серии игр Need For Speed, которое называется Motor City On-line.

**4**

Компания Codemasters объявила о разработках игры IGI 2, которая является продолжением проекта Project IGI.

**5**

Фирма Larian обновила на своем сайте ([www.larian.com](http://www.larian.com)) страничку, посвященную игре Divine Divinity. Издатель игры — немецкая фирма CDV.

**6**

Появилась информация, что компания Strategy First весной 2002 года выпустит игру Trainz — еще один симулятор поездов.

**7**

Компания Microsoft провела международный турнир по игре Age of Empires II: The Conquerors Expansion. Действо это, к сожалению, имело место в США.



**16**

Онлайновая RPG под названием Black Moon Chronicles: Winds of War задерживается на неопределенный срок. Первоначально игра должна была выйти в начале ноября.

**17**

В середине ноября фирма Strategy First выпустила историческую стратегию реального времени под названием Europa Universalis II.

**18**

В Сети появилась вторая версия мультиплеерного теста игры Return to Castle Wolfenstein. Ищите ее на сайте компании Activision ([www.activision.com](http://www.activision.com)).

**19**

Подразделение компании Hasbro, которое называется Wizards of the Coast, объявило о намерении в скором времени выпустить онлайн-версию знаменитой карточной игры Magic: The Gathering.

**20**

Нам стало известно, что игра Hidden and Dangerous 2 выйдет в свет ближайшей весной. Теперь и вам это известно.

**21**

Создатели Half-Life из фирмы Valve Software объявили о наборе бета-тестеров, правда, не указали для какого проекта. Если вам интересно, заходите: <http://beta.valvesoftware.com/>.

**22**

По сообщению фанатского сайта Freedom Force Center, игрушка Freedom Force почти закончена и вот-вот вступит в стадию бета-тестирования.

**23**

Фирма Ion Storm Austin лицензировала новомодный графический движок Havok для своих будущих проектов, среди которых Deus Ex 2 и Thief 3.

**24**

Вышел очередной патч для онлайн-игрушки EverQuest, который приносит в игру новые фишки. За информацией обращайтесь на официальный сайт [www.everquest.com](http://www.everquest.com).

**25**

Компания Sanscom, широко известная своими консольными играми, объявила о создании подразделения, которое будет заниматься игрушками для PC.

**26**

Игрушка USA Racer, которую разрабатывает компания Davilex, должна выйти в самом начале следующего года.

**27**

Как сообщила немецкая фирма CDV, игрушка Warcommander появилась в продаже в Германии. Англоязычный релиз должен случиться в начале следующего года.

**28**

Empire Interactive объявила, что хиты платформы Dreamcast Crazy Taxi и Virtua Tennis выйдут в следующем году и на платформе PC.

**29**

Компания Lucas Arts объявила о выходе своей очередной игры в мире «Звездных войн», которая называется Galactic Battlegrounds.

**30**

В последний день осени в продаже должна появиться приключенческая игра Zorro французских разработчиков из компании Utero.

# Горасул



## Это РПГ эпических пропорций.

Горасул - Наследие Дракона.

Погрузитесь в фантастический мир магии и приключений

Вы думаете, что это всего лишь игра, обычная игра, придуманная людьми?

Или обычная история, вроде тех, что рассказывают ушедшие на покой герои?

Вы ошибаетесь!

Я - Розондаз, живущий во многих мирах.

Это мое предсказание.

Это ваша СУДЬБА.

Запомните эти слова.

Слушайте, смотрите и учитесь...



©2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.

Локализировано компанией «Revolt Games».

©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел

«Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru);

телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail: [технической\\_поддержки@russobit-m.ru](mailto:технической_поддержки@russobit-m.ru) support@russobit-m.ru

Заказ дисков через интернет: [shop@russobit-m.ru](http://shop@russobit-m.ru)

**Календарь**



# SHORT NEWS

• Вышла игра Empire Earth. Интересной подробностью является тот факт, что в ее создании самое непосредственное участие принял некий Rick Goodman — один из ключевых разработчиков первой Age of Empires.

• Перед самым Новым годом компания Eidos Interactive обещала выпустить на платформе PC игру Soul Reaver 2, которая



является продолжением портированного платформера Legacy of Kain: Soul Reaver.

• Продолжение игры 4x4 Evolution носит гордый номер 2. В игре будет «более 35» отрисованных трасс, а также огромное количество спортивных машин и внедорожников. Также в игре есть апгрейды автомобилей, продвинутой AI, реалистичная физика и встроенный редактор местности.

• В католическое Рождество должен выйти продукт, который называется Operation Flashpoint



Gold Edition. Кроме самой игры сюда войдет специальный диск, на котором будет записана недавно анонсированная Red Hammer: The Soviet Campaign.

• Компания Eidos Interactive купила права на использование внешности трех футболистов английской премьер-лиги для своей игры Championship Manager Quiz. Вот их имена: Ashley Cole, Emile Heskey и Phill Neville.

# ТРОПИКИ

## В ЯНВАРЕ ВЫЙДЕТ ПРОДОЛЖЕНИЕ TROPICO

### Из жизни диктаторов

■ Все еще помнят беспорный мега-хит Tropico от компании Pop Top, а многие играют в него до сих пор. Игрушка эта выбивается из ряда стандартных стратегий и является чем-то приближенным к симулятору реальной жизни. В ней есть неплохая идея, которая по совместительству довольно оригинальна. В общем клевая игра. Издатель Take Two тоже так считает и в подтверждение своего мнения анонсировал официальный expansion, который будет носить название Paradise Island.

Он в данный момент находится в разработке у фирмы Breakaway Games, которая намерена напичкать продолжение Tropico разнообразными новомодными фишками. Среди прочего здесь будет целых 20 совершенно новых сценариев, более 12 уникальных зданий, из которых можно отметить магазин беспощинной торговли. Новые персо-



нажи также насчитывают, наиболее оригинален некий «экологический турист», который просто мечтает посетить самые отдаленные нетронутые цивилизацией уголки острова. В изобилии будут присутствовать новые указы и другие атрибуты диктатора. Что это такое, пока можно только догадываться. Релиз Paradise Island намечен на январь следующего года, а всю необходимую информацию уже сейчас можно почерпнуть на официальном сайте компании Pop Top ([www.poptop.com](http://www.poptop.com)).

# RIP

## ОНЛАЙНОВЫЙ BATTLETECH ИМ НЕ НУЖЕН

### EA закрывает проект

■ Беда не приходит одна. Всего 72 часа потребовалось компании Electronic Arts, чтобы один за другим отменить свои лучшие проекты, так ожидаемые простыми геймерами. Главным ударом стало известие о том, что никогда уже не увидит свет самая шумевшая онлайн-игра Multiplayer Battletech 2025. Можно представить, какие проклятия посыпались после этого на голову боссов EA от бесчисленной армии поклонников этой вселенной. Впрочем, чем дальше в лес — тем больше дров. На корню оказались зарубежные и два других перспективных проекта: Air Warrior III Millennium и Dogfighter. К тому же не будет больше и EA Platinum Service, который всегда являлся частью обширного игрового портала EA.com. Весь абсурд произошедшего налицо! Лучшие игры пускаются под нож по той лишь причине, что какие-то дядьки признают их неприбыльными. Черо стоит один тот факт, что легендарная Wizardry 8 пока имеет официального издателя только в России! На Западе никто не хочет опубликовать даже ее. Что уж говорить тогда про онлайн-новый Battletech... Печально, товарищи! Что за жизнь? Куда катится этот мир?!

## ГЛОБАЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ В АНТАРКТИДЕ

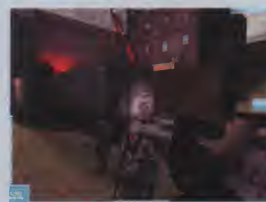
### КОНКУРЕНТ COUNTER-STRIKE НАБИРАЕТ СИЛУ

■ Electronic Arts успешно провела тестирование своей командной тактической игры под названием Global Operations, выход которой запланирован на начало следующего года. Игрушка, по признанию очевидцев, изрядно смахивает на Counter-Strike с той разницей, что проект полностью коммерческий. Разработчики из фирмы Barking Dog Studios обещают более десяти исторически достоверных и неплохо прорисованных локаций (шутка ли —

более 10!), из которых наиболее примечательна Антарктида, а также 30 видов оружия, которые были тщательно срисованы с образцов из реальной жизни, и несколько типов миссий, среди ко-



торых можно выделить задания по обезвреживанию бомб и сопровождению разных модных персон из одной точки в другую. Что касается графики — в игре используется графический движок LithTech 2.5, который весьма неплох и отлично зарекомендовал себя в более ранних играх



подобного жанра. Классы персонажей довольно стандартны, среди них давно известные: медик, подрывник, командос, тяжеловооруженный воин. Есть еще разведчик — его функции пока неизвестны, но можно предположить, что это легковооруженный воин, который умеет быстро бегать. В миссию можно брать с собой только те виды оружия, которые предусмотрены для этого, причем никаких ограничений для классов по оружию не предусмот-

рено. Даже медика можно снабдить пусковой ракетной установкой, только стрелять он будет, мягко говоря, неважно. В Global Operations, естественно, будет и сетевая игра, которая поддерживает одновременное участие 24 противников, соединенных локальной сетью или Интернетом. Вся прочая информация в изобилии имеется на официальном сайте ([www.globalopsgame.com](http://www.globalopsgame.com)), а релиз Global Operations, как уже сказано, случится сразу после Нового года.





## ЗАДЕРЖКА

IMPERIUM GALACTICA III  
ВЫЙДЕТ В МАРТЕРазработчики не могут  
закончить игру в срок

Фирма CDV Software Entertainment сегодня объявила, что релиз игрушки Imperium Galactica III: Genesis, ранее запланированный на конец года, плавно переносится на март следующего года. Помнится, еще на сентябрьской ECTS один из разработчиков жаловался, что парни из CDV по-прежнему не могут закончить игру, а закончить и протестировать ее к этому сроку ну никак не получится. Тем не менее игра уже тогда выглядела весьма впечатляюще.

Вам предстоит стать космическим пилотом, приключения которого и составляют игровую сюжетную линию. Попутно можно апгрейдить корабли, нападать на вражеские колонии с целью наживы и делать много других вещей. Развитие сюжета в целом нелинейно, и вам предоставляется большая свобода действий. События развиваются от миссии к миссии, как и во многих других играх этого жанра. Приме-

чательно то, что сценарий для Imperium Galactica III написан известным венгерским автором научной фантастики Zsolt Nyulaszi, который создал ролевые игры MAGUS и Codex.

Космические корабли в игре очень гибкие в плане изменения конфигурации. Можно не только менять оружие, двигатели и навешивать на космолеты разнообразные примочки, но и изменять модель корабля, который стоит в доке.

Боевые действия также весьма разнообразны — можно разрабатывать собственные тактические схемы для каждого из многочисленных противников. Враги представляют разные расы и кардинально отличаются друг от друга как по агрессивности, так и по технической оснащенности. Для получения ресурсов и увеличения мощи вашего корабля необходимо активно заниматься колонизацией планет. Частым апгрейдам корабля будет в изрядной степени способствовать ваш высокий технологический уровень развития. Он достигается путем собственных разработок и захватом технологий с завоеванных или колонизированных планет.

Imperium Galactica III: Genesis разрабатывается фирмой Philos Entertainment при содействии немецкого издателя CDV.

## SHORT NEWS

• Компания Ubi Soft в скором времени выпустит продолжение очередного игрового



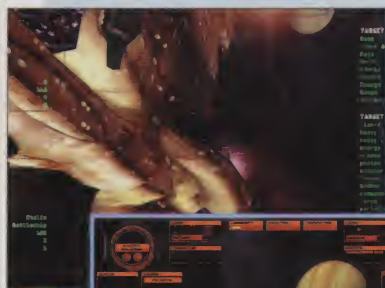
сериала. В этом случае оригинальная игра вряд ли когда-нибудь себя исчерпает, и все последующие серии будут пользоваться неизменной популярностью. Речь идет о серии игр Chessmaster, а в разработке в данный момент находится игра Chessmaster 8000.

• Польские разработчики из компании Techland впервые заявили о себе, анонсировав разработки



трехмерного шутера Chrome. Из всех игровых деталей известна только приблизительная дата релиза — весна следующего года.

• В конце ноября компания Sold Out выпустила несколько дешевых сборников, на каждом из которых имеется по три игры. К примеру, в одном из них можно найти Worms, Pets 2 и Montezuma's Return.



e-line

MP3

320bps

Антишок

CD-R, CD-RW

www.e-line.ru

MP3-ПЛЕЙЕРЫ

OLDI (095) 105-07-00

НИКС (095) 974-33-33

ELST (095) 728-40-60

ЮСН-компьютерс (095) 786-25-33

Сетевая лаборатория (095) 784-64-90





## «БЛИЦКРИГ»

Эта игра рассказывает о Второй мировой войне. Рассказывает, в точности соблюдая исторические реалии, учитывает толщину брони Т-34, время перезарядки ППШ, надежность вырытой траншеи. Вспоминает расклад и потери в том или ином сражении, оттенки зимнего маскхалата, но при этом не забывает и про экшн, про всегда подкупающий размах. Пехота, бронетехника, артиллерия и авиация схлестываются на квадрате карты и перемалывают друг друга в труху. «Блицкриг» — это мясорубка с соблюдением ТТХ; по крайней мере, таким он выглядит на бумаге. Скользким осенним вечером мы отправились в штаб-квартиру компании Nival и убедились, что анонсы не врут.

# ДАВАЙ СДЕЛАЕМ ЭТО ПО-БЫСТРОМУ

Андрей Трумен

Пока Дмитрий Девишев, отец вторых «Аллодов», пионер «Проклятых земель» и один из демиургов «Блицкрига», разворачивает в нужную сторону монитор, я перебираю в памяти все придуманные за годы хедлайны. Это новый проект сильнейшего отечественного разработчика, который не вписывается в привычные рамки. Это первая игра от Nival, не отмеченная ролевым клеймом. Впервые в игре от Nival отчетливо просматривается заимствованный у бестселлера скелет. Впервые Nival делает стратегию в реальном времени с формациями, point & click'ом и прочими неперемненными атрибутами. Впервые, радикально, blah-blah-blah... Три вагона домислов и неполная строчка фактов. Дмитрий щелкает по иконке и начинает обзор. Будем наверстывать.

«Вот танки, вот пехота, там враги... Вот так мы их выделяем, вот так мы их отправляем... AI пока не дописан, умирать они будут не так.



Брутально, согласен. Но нравится?» Первое впечатление от «Блицкрига» похоже на оторопь, охватывающую посетителей петербургской Кунсткамеры, наткнувшихся вдруг на потрепанное чучело анаконды: читать о многометровом чудище и видеть многометровое чудище — «две весьма большие разницы». «Блицкриг» не просто похож на Sudden Strike (в российском прокате — «Противостояние III»), «Блицкриг» ОЧЕНЬ похож на него. Вспомните главный варгейм прошлого года, вспомните лужайки, деревеньки и мосты, добавьте красок и — ну попробуйте! — деталей, и вы легко представите, над чем сейчас трудится Nival. Меленькие, практически неразличимые в лесу пехотинцы, густые кроны деревьев, миниатюрные пушечки, еще утром мрачно взиравшие на посетителей Парка Победы, а теперь залпом сносящие оккупантов с экрана, — отличить эти игры на скриншотах сложно, даже запасаюсь предварительной лупой с пятикратным увеличением. «Вы делаете... клон Sudden Strike?» — нерешительно спрашиваю я. «Нет. Мы делаем «Блицкриг».

## И правда

«Блицкриг» пока не оброс мясом, ему не хватает потертостей и морщин. Все, что есть на данный момент, — это пара законченных демонстрационных миссий, внушительный парк бронетехники и длинный перечень фиш, которые предстоит воплотить. Кроме того, есть 15 человек, семь месяцев живущих виртуальной войной и планирующих прожить еще столько же. Для сравнения: команда, работавшая над идеальными «Демиургами», была больше всего-то на несколько штыков.

Если «Блицкриг» и клон, то клон исключительно изящный, хотя бы потому что он бодрее, динамичнее и выжидательным загадкам Commandos предпочитает азарт танковых армий Red Alert. При этом «Блицкриг» не перестал быть игрой взрослой, достигнув искомой солидности совершенно иными методами. Например,



Стычка в полестье. Бледно-желтые кляксы на трассе еще утром дымили самокрутками и строчили письма домой





Заштатная деревенька укреплена не хуже иного райцентра. Но штабистам виднее

исключительным реализмом — количество незначительных нюансов и недокументированных возможностей неожиданно велико. Так, солдаты роют окопы, у «Тигров» слетают гусеницы и хромает скорость поворота башни, а стрелковое оружие бесполезно против бронетехники.

Для прицельного выстрела танкам следует на несколько секунд остановиться, а вояке с противотанковой винтовкой зайти обязательно с кормы, где броня значительно тоньше, — и все это не считая «обычных» фиш типа ограниченного боезапаса и честных зон видимости! Кроме того, памятуя о славном ролевом прошлом, Nival пристегнул к устоявшейся, казалось бы, схеме работы с личным составом накопление опыта, раздачу званий и апгрейд между миссиями — россыпь сильнодействующих препаратов, неизбежно вызывающих привыкание. При желании «Блицкриг» безболезненно превращается в исторически достоверного тамагочи: какого-нибудь никчемного сапера можно свободно выудить из толпы, всучить после очередного геройства медаль



и наподобие Dogmeat'a из Fallout ценой жизни однополчан оберегать от случайных осколков. Было бы желание.

С графикой на деле все тоже не просто: визуально вторичный, технологически «Блицкриг» куда совершеннее виртуального как бы предшественника. Игра эксплуатирует оригинальный движок, комбинирующий двухмерную, тайловую поверхность и трехмерные юниты, то есть башней вы можете вертеть в произвольном направлении, а вот картой — увы, нет. При этом, как и Sudden Strike, «Блицкриг» состоит из мелочей: из запяленного красного креста на крыше грузовичка, пугала на огороде или (хватайтесь за лупу) статуи вождя, протянувшего длань под углом 70° в школьном дворе захолустного городка; почти Мах Рауне с его разбитым кафелем в туалете и дымящимся в пепельнице бычком. В «Блиц-

криге» есть мультяшная схематичность, но вместе с тем он слишком подробен для плановой «просто стратегии» и красив. Жесть на крышах домов местами прохудилась, в квартире на третьем этаже выращивают фикусы, а в колее блестит лужица воды — детали для процесса абсолютно излишние, но именно они оживляют картинку, придают оттенок бытовухи, столь редкий сегодня на РС.

Вообще, про «Блицкриг» очень мило рассказывать именно потому, что там есть на что посмотреть. К примеру, на тестовой карте рядами выстроены полсотни (!) единиц разномастной техники. Хотя каждый третий предательский юнит сер (текстуры еще не готовы), зато есть больше дюжины разновидностей пехотинцев, затянутых в различное обмундирование. «Всего их будет значительно... больше, — доверительно ошарашивает экскурсовод. — Десять с лишком модификаций плюс по фуфайке на каждое время года, плюс апгрейды между миссиями». В коротеньком, на затычку, демонстрационном задании взвод только и может, повинаясь «резиновой» рамке, отмаршировать в ближайшую рощицу и безропотно стигнуть под огнем противника. В релизе все будет иначе: в «Блицкриге» пехота если и не царица полей, то, как минимум, принцесса хотя бы в силу своей многочисленности. А снайпер так и вообще единица самодостаточная. Помните «Враг у ворот»?

Еще вспомните! **MC**



Особенно умиляют красные лозунги на фасаде Дома культуры и бронзовая статуя вождя. Реализм!





# А у нас...

Ура, товарищи! Наконец-то и на нашей улице праздник. В прошедший отчетный период передовики производства российской игроделательной промышленности добились на ниве разработки и локализации игр невиданных успехов на зависть загнивающим капи-

дивидуальных боевых тактик, 64 героя и более 120 прочих фантастических существ. Все это обрамлено вполне современной и продвинутой трехмерной графикой, чего прежде в жанре пошаговых стратегий

практически никогда не было. Нехилый сюжет, естественно, тоже наличествует, но в ваших же интересах мы пока раскрывать его не будем. Скажем лишь, что игрушка вышла весьма стоящая, и играть в нее всем строго рекомендовано. Если вы еще этим не прониклись — читайте большой об-



талистам. На релиз долгожданной Civilization III российские специалисты ответили выпуском «Демидургов» и локализацией Wizardry 8. Но обо всем по порядку.

Это случилось 9 ноября 2001 года, когда наши разработчики из компании Nival и издатели из фирмы «1С» объявили о начале продаж своей игрушечки «Демидур-



ги» и тем самым нанесли западным конкурентам непоправимый моральный урон. Жанр пошаговых стратегий успешно реанимирован, и мы со страниц журнала провозглашаем его возрождение и всецелое процветание. Статистические выкладки относительно игры следующие: более трехсот заклинаний для битв а la Magic the Gathering, неограниченное число

совершенно обычная локализация, но на самом деле все не так. Во-первых, сама игра в высшей степени долгожданная и многообещающая. Продолжение знаменитой серии RPG Wizardry и не могло быть другим. Мало того, что предыдущая седьмая часть была в свое время эталоном жанра, а для многих и по сей день им и остается, так еще ждать про-



должения пришлось почти целых десять лет. Во-вторых, по загадочным причинам на данный момент «Бука» — единственная в мире компания, которая является издателем этой игры где бы то ни было. Западные паблишеры, отягощенные сверхприбылями, по непонятным причинам дружно отказались от финансирования проекта Wizardry 8. В итоге brave парни из Sir-Tech Canada создавали свой очередной шедевр практически на чистом энтузиазме. Забегая вперед, скажу, что все у них получилось — игра действительно отменная и вполне способная встать в один ряд с лучшими компьютерными RPG современности.

Подробности в разделе «МегаХит» этого номера.

Скажите, кому из нас понравится, если в самый ответственный момент игры, когда разворачивается ключевая битва или, не дай

бог, решается судьба вселенной, вдруг погаснет свет, замолкнут колонки, а изображение на мониторе превратится в белую точку посреди экрана, чтобы через секунду исчезнуть совсем? Вот и парням из фирмы «Формоза» тоже не понравится, поэтому они взяли и отправили на Кубу одного геймера, который озаботился судьбами Вселенной и приобрел вместе с игровым компьютером Teep источник бесперебойного питания от фирмы APC. Такая вот у них была маркетинговая акция. А человека, который по путеше-



ке убыл на Остров свободы, более никто никогда не видел.

Компания «1С», между прочим, помимо «Демидургов» выпустила еще один чисто российский проект — «Самогонки», к выходу готовится «Ил-2 Штурмовик» — игрушка, оставившая сенсацион-



ное впечатление на зарубежных выставках: американской E3 и европейской ECTS.

Напоследок еще раз констатирую праздник на нашей улице и желаю всем побольше наших игр, хороших и разных. **MC**





# А у НИХ...



крупнейшие западные издатели предложат вниманию российских игроков.

**Ф**ирма Electronic Arts совместно с разработчиками из Lionhead вознамерилась упрочить достигнутые успехи на ниве распространения игры Black & White. В связи с этим



**У** них неумолимо близится католическое Рождество, которое по традиции сопряжено с долгожданными игровыми релизами для платформы PC. К сожалению, в этом году все будет не совсем как обычно. Долгожданные Civilization III и Alien vs. Predator 2 появились в продаже задолго до Нового года, а ничего более значимого пока не планируется. Зато Sony снизила в два раза цену на Playstation 2, Game Box от Nintendo тоже рулит, и вообще приставочных игр выйдет огромное количество. Например, игра про Гарри Поттера — плохонький квест, за лицензию на который фирма Electronic Arts отвалила сумму, изрядно превышающую рыночную стоимость лицензии на все атрибуты вселенной Star



Wars. Так вот — сегодня в авангарде игроделания не революционные идеи и сбалансированный геймплей, а лицензирование известных торговых марок. Уверен, что ЕА срубит большие бабки на игре про Поттера. Кстати, Harry Potter and the Sorcerer's Stone выйдет и на PC.

**Т**еперь отметим прочие предновогодние релизы, которые



в декабре в продаже должен появиться официальный expansion, который будет называться Black & White: Creature Isle Expansion. Игрокам предложат переместить свою кричу (creature) в совершенно новую локацию, где ей предстоит разные испытания в виде могучих противников и не менее сильных потенциальных друзей. Последних при правильном подходе можно полностью приручить, вырастить и всячески использовать в собственных интересах. В технике боя на новой местнос-



ти Creature Isle также произойдут некоторые изменения. Все станет намного более разнообразным и гибким.

**А**ctivision наконец порадует нас долгожданным и сильно раскрученным проектом Return to Castle Wolfenstein. Игрушка названием смахивает на пионера 3D-шутеров Wolfenstein, но в реальности этим сходство и ограничивается. Технологически, естественно, все на высоком уровне — фашисты будут наделены мимикой, огнем если и не очень функционален, то по крайней мере весьма красив, а окружение все из себя детализированное по последнему слову компьютерных технологий. Единственная причина, почему

игра может не прижиться в народе, — это огромное количество на рынке подобных игрушек. А название, честно говоря, у многих современных геймеров ни с какими древними хитами не ассоциируется, ибо не помнят они...

**К**омпьютерно-игровая мыльная опера Command & Conquer должна наконец разродиться очередной серией, на сей раз в жанре 3D-action. Надеемся, что новая трехмерная стрелялка не унаследует от стратегических частей сериала традиционную графическую убогость и будет продаваться не только из-за принадлежности к играм C&C. Выпускает игру все та же Electronic Arts, а разрабатывали ее все те же парни из Westwood Studios.



**В** начале следующего года все прогрессивное человечество будет ожидать игру Elder Scrolls III: Morrowind. Продолжение мегахита прошлого Daggerfall ожидается с большим нетерпением, и тому есть много причин. Во-первых, жанр RPG переживает в настоящее время очередной бум, а во-вторых, Daggerfall предложил



геймерам уникальный по размерам и возможностям игровой мир, равного которому никто не создал до сих пор. В третьей части размеры карты, правда, немного сократятся, но зато разработчики полностью отказались от случайной генерации персонажей и локаций.

**О**стальные декабрьские релизы, достойные упоминания, следующие: Star Wars Starfighter, Dragon's Lair 3D, EverQuest: Shadows of the Lucin, Dune и Capitalism 2. **MC**



## SIC TRANSIT...



Молодой Сид Мейер, полный честолюбивых планов, уверенно смотрящий в будущее

...Восемь—десять лет назад мы, наивные, полагали, что игра нашей мечты еще не создана... Что нужен всего еще какой-то один шаг, и она вот-вот ма-

териализуется. А мы окончательно проникнемся этой идеей и будем играть вечно. Но, как говорят старые люди, кто Священное Писание до конца поймет, тот ума лишится! Также и здесь... Тогда мы еще не знали, что Сид Мейер в компьютерных играх суть тот же евангелист, которого можно было причислить к лику святых уже в те годы. Ибо ничего лучшего, чем творения Сида, в дальнейшем так и не появилось. Все надежды оказались тщетными, и сейчас, оглядываясь на прожитую жизнь, с отчаянием понимаешь: это как раз и были игры нашей мечты, давно уже, увы, пройденные.

# Red Storm Rising™

The Gripping Computer Simulation. Based On The #1 Best-Selling Book By Tom Clancy.

MICRO PROSE

# МОЙ СИД МЕЙЕР

Петр Давыдов

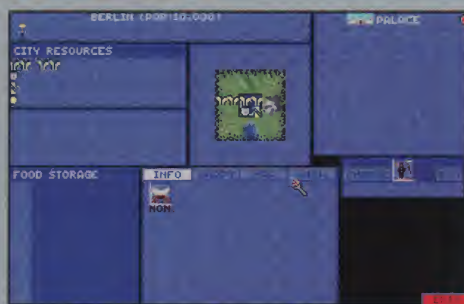
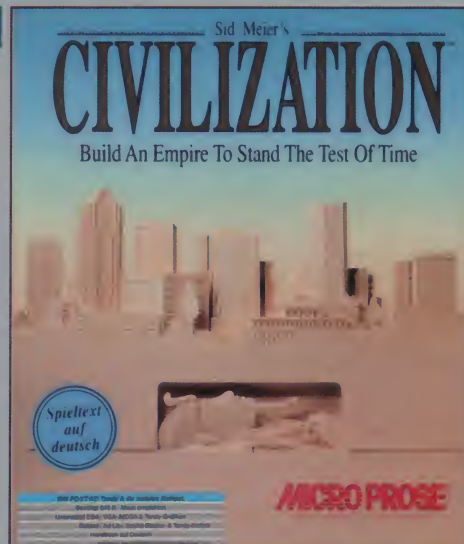
**К**то же такой Сид Мейер? Хотя это имя и известно каждому, далеко не все осознают, о ком же в действительности идет речь. Ну да, Мейер... Мэтр, конечно, Civilization написал и все такое.

В действительности — ВСЕ НЕ ТАК. Чтобы понять весь масштаб и всю значимость этого человека, нужно было начать играть в компьютерные игры куда раньше, чем свету явился первый Doom.

В те мало кому уже памятные времена имя Сида Мейера было сродни языческому идолу. Для нас он был недостижимым героем, более того — кумиром. А его игры — эталоном отхода в мир иной, замониторный. Как ни крути, но каждое новое детище этого человека становилось шедевром. Тем самым, который заставлял забыть обо всем на свете и всецело погрузиться в пучину игры.

Почему так? Все дело в том, что тогда игрушки делались иначе. Совсем иначе, не так, как теперь. Сейчас бал правит индустрия, обеспечивающая ежегодный конвейер горячих новинок. Но еще каких-то лет десять назад все было по-другому. Игру могла сделать компания всего из нескольких энтузиастов, искренне заинтересованных в своем деле. Именно к таким людям и принадлежал Сид. Он начал делать игры вовсе не потому, что это такая работа. Он занялся этим просто из интереса. Вряд ли многие помнят сейчас, с чего же пошла легендарная Microprose, однако история эта весьма и весьма показательна. Все завершилось после того, как у какого-то игрового автомата случайно встретились Сид Мейер и Билл Стейли («Wild» Bill Stealey). А дальше произошло чудо. Даже не зная стоящего рядом человека, Сид вдруг сказал: «Знаете, а ведь я мог бы сделать и куда лучшую игру». «Тогда я смогу продать ее», — моментально парировал Билл. Это и был момент зарождения Microprose. На дворе в то время стоял и ухмылялся далекий 1982 год.

Первой игрой, сделанной Сидом Мейером, был Hellcat Ace для игровой восьмидесятилетней приставки Atari. В том же восемьдесят втором году свету явились Chopper Rescue, Floyd of the Jungle и Nato Commander. В восемьдесят



четвертом — Solo Flight. Восьмьдесят пятый год Сид работает уже не один — подружившись с Эдом Бивером (Ed Bever), они выпускают Decision in the Desert, Conflict in Vietnam, Crusade in Europe. Естественно, по-прежнему для Atari.

Только с 1985 года Сид обращается к Commodore 64 и IBM PC. И с чем же? Мно-

Не думайте, что Сид Мейер считает третью

«Цивилизацию» лучше первой. Но он

никогда этого не скажет, поскольку современная

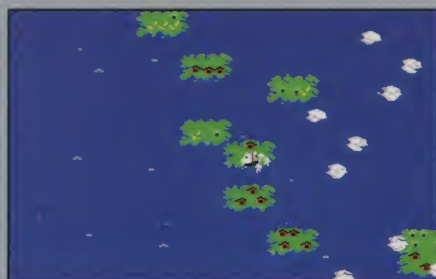
игровая индустрия жестко диктует свои законы.



гие уже не помнят этого, однако первой великой игрой мастера стал F-15 Strike Eagle. Попутно с этим игра стала и первым серьезным авиасимулятором. А затем Сид решил покорить и морские пучины, годом позже выпустив легендарный Silent Service — первый симулятор подводной лодки.

Симуляторы, родившиеся с легкой руки гуру, пользовались бешеной популярностью. Казалось бы, после такого оглушительного успеха самое время застолбить нишу и начинать лепить подобные проекты один за другим. Од-





том уже по одному клочку карты мог без проблем раскопать несметные сокровища...

Кстати, годом раньше, в далеком 1987-м, Сид Мейер напару с Арнольдом Хендриком (Arnold Hendrick) успевает сотворить заодно и шикарный воргейм. Red Storm Rising, о котором помнят сейчас лишь единицы, в свое время произвел настоящий фурор. Помнится, сутки напролет я просиживал за CGA'шным монитором «Поиска» (отечественный аналог IBM XT) и с восторгом командовал атомными подлодками в наступлении против сил НАТО.

К тому же заодно с Pirates! в том же 1988 году Сид Мейер



Если вы думаете, что сам Сид Мейер действительно считает игры Firaxis новыми, то вы глубоко заблуждаетесь. Пройдя весь путь истинного разработчика, Сид как никто другой понимает, что главное — это идея. Улучшение же графической оболочки не дает ровным счетом ничего, если у играющего есть воображение. Именно поэтому тот же Railroad Tycoon II, выпущенный в стенах PopTop Interactive, вызывает у Мейера лишь здоровую отеческую улыбку: «Да, неплохая игра, люди хотят обновления...» В действительности же невозможно не понимать, что первый Railroad Tycoon и по сей день в сто раз лучше. И графика здесь вообще ни при чем. Как лучше и первые Pirates! по сравнению с Pirates! Gold, играть в которые в принципе невозможно. Точно также EGA'шная Civilization лучше, нежели депрессивная Alpha Centauri. И Fields of Glory душевнее, чем Gettysburg! Поэтому не думайте, что Сид Мейер считает третью «Цивилизацию» лучше первой. Но он никогда этого не скажет, поскольку современная игровая индустрия жестко диктует свои законы.

За восемь лет существования Microprose Сиду Мейеру удалось основать целых три жанра компьютерных игр. Оставалось только одно — первая в мире глобальная стратегическая игра.

нако в те времена Сид Мейер был еще молод и честолюбив. Он действительно делал игры лишь потому, что ему было это воистину интересно. Поэтому он идет на отчаянный шаг и хватается за совершенно другую идею, что...

был... сотворить еще один шедевр. На завоевание мира Сиду Мейеру потребовалось два года. В 1988 году выходят Pirates!, которые единодушно признаются игрой года. Причем вполне заслуженно, ведь ничего подобного в компьютерной индустрии никогда не было! Помнится, оторваться от пиратской романтики — особенно если читал перед этим Рафаэля Сабатини — было решительно невозможно. Я сам, грешным делом, устилал тогда весь пол комнаты клетчатыми листочками из школьной тетради и скрупулезно рисовал линию побережья. Зато по-

предъявляет свету F-19 Stealth Fighter. Не просто симулятор знаменитых невидимок: в отличие от F-15 в игру добавлен стратегический элемент. Каждую миссию нужно теперь детально спланировать и только затем садиться за штурвал бомбардировщика. А ведь до того времени совмещение стратегии и симуляторов невозможно было себе даже представить!

В восемьдесят девятом же Сид Мейер одним из первых обращается к вертолетной тематике, и так рождается Gunship! — один из первых после LHX серьезных симуляторов боевого вертолета.

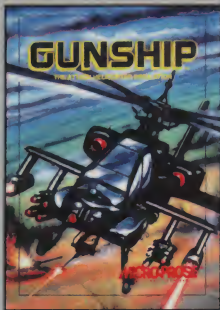
Да, то было великое время. Казалось бы, можно ли сразу следом сделать еще один шедевр такой же силы? Сейчас это немыслимо. Но тогда, спустя два года, Сид Мейер вновь завоевывает игровой



Олимп. В 1990-м свету являются Covert Action и Railroad Tycoon. Сказать, что это было событием, — значит не сказать ничего. Covert Action — настоящий шпионский детектив, оригинальный настолько, что никто так и не решился впоследствии создать подобное. Что же касается Railroad Tycoon,







тот здесь разговор и вовсе особый. Фактически — это рождение еще одного жанра. Жанра экономических игр.

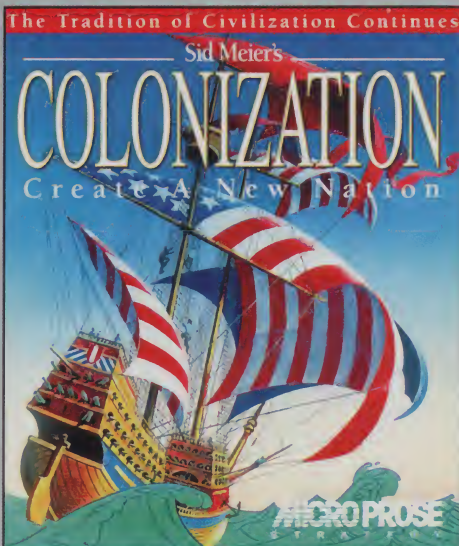
Подведем предварительные итоги. За восемь лет существования Microprose Сиду Мейеру удалось основать целых три жанра компьютерных игр. Оставалось только одно, на что он и решил замахнуться, — первая в мире глобальная стратегическая игра. Представить себе масштаб такой задумки сейчас довольно сложно. Конечно, когда «Цивилизация» давно записана в золотые анналы игровой индустрии, ее создание кажется чем-то само собой разумеющимся. Однако тогда это был настоящий вызов, который увенчался очередным безусловным триумфом! В 1991 году

**Гениальному разработчику Сиду Мейеру**

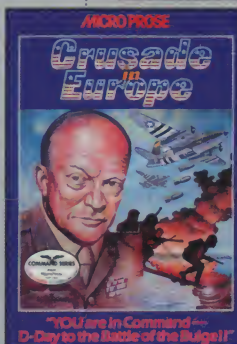
**так и не удалось вписаться**

**в новые реалии игровой индустрии.**

благодарные игроки буквально сметали Civilization с прилавков магазинов. Эта игра не только полюбилась всем, в стратегическом жанре она произвела настоящую революцию. Двигаться дальше было некуда. Вернее не захотел. В 1994 году Сид Мейер впервые повто-



рился, выпустив Colonization — ту же «Цивилизацию», но по истории завоевания Нового Света. А еще спустя два года он окончательно подписывается под тем, что пора уходить на пенсию. Совместно с Джефом Бригсом (Jeff Briggs) и Брайаном Рейнольдсом (Brian Reynolds) Сид Мейер основывает



Firaxis, покидая Microprose, которой он посвятил четырнадцать лучших лет своей жизни.

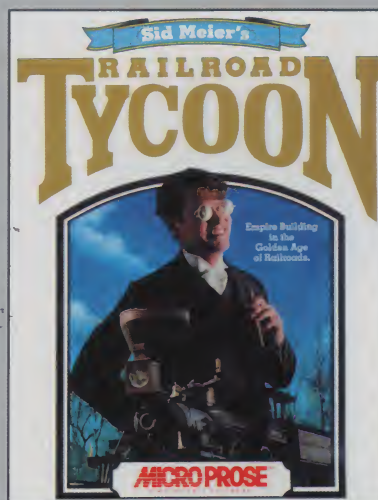
Тогда, шесть лет назад, все ждали и верили, что команда ТАКИХ людей начнет один за другим вновь выпускать старые добрые шедевры. Однако судьба распорядилась иначе. Гениальному разработчику Сиду Мейеру так и не удалось вписаться в новые реалии игровой индустрии.

Gettysburg! оказался всего лишь удачным ремейком Microprose'овской игрушки Fields of Glory. Alpha Centauri — жалкой копией «Цивилизации». Ни одной свежей идеи, никаких неожиданностей, НИ-ЧЕ-ГО.

Закономерно, что спустя какое-то время поредевшая команда Firaxis'a взялась, наконец, за своего конька. Сид Мейер, презрев свои прежние принципы, занялся третьей «Цивилизацией». С одной стороны, это печально. Особенно после уже существующей второй части и еще двух частей Call to Power. Однако мы, наивные, все равно радуемся. Ведь вечные игры не стареют, и Civilization III имеет все шансы возродить в нас былую жажду управлять судьбами народов. Нет никаких сомнений — игра получилась хорошей.

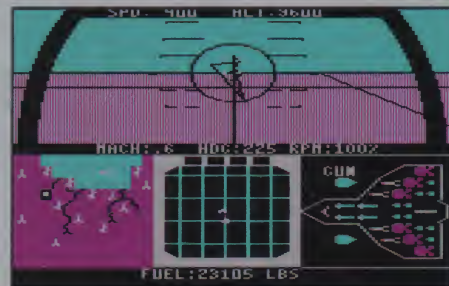
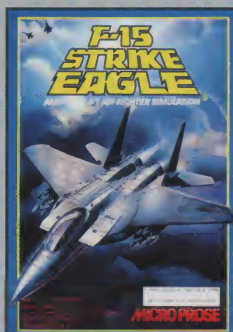
Но что же Сид Мейер? К несчастью, он постарел. Дедушке уже скоро пятьдесят лет, и часы его звездной славы остались в молодости. Поэтому вряд ли стоит ждать от уставшего пожилого человека каких-то новых потрясений — он и так уже сделал достаточно, заложив золотые камни в фундамент игрового мира. Однако фундамент давно уже закончен, а укладывать обычные кирпичи в обычные

стены Сид Мейера не вдохновляет. Он умеет лишь создавать нетленное золото. Но кому нужен еще один золотой кирпичик среди неприглядного и безграничного кирпича? Нет



уж, пусть лучше золотые слитки остаются в фундаменте. Там они как-то уместнее.

Тем не менее дедушка продолжает заниматься тем, что делал всю жизнь. И мы безгранично признательны ему за тот несказанный свет, который он привнес и продолжает привносить в нашу жизнь. Уже одним тем, что живет где-то на свете такой человек, Сид Мейер. **MG**



Постаревший Сид Мейер, научившийся на все смотреть с отеческой улыбкой



...прорубившись сквозь ряды вражеских солдат,  
вырвать принцессу Лендию из лап узурпаторов,  
захвативших власть в империи — разве это  
не привычное дело для блестящего молодого  
офицера, ставшего космическим пиратом?

## Научно-фантастическая RPG

Главный герой — бывший  
королевский гвардеец.  
Ему не по душе спокойная жизнь,  
на которую его обрекла новая  
власть, и в поисках  
приключений он отправляется  
путешествовать по  
загадочному и интригующему  
миру, по странным планетам  
и большим городам...  
Битвы и приключения ждут вас  
в реальном времени.  
Существует множество доверху  
набитых алчными монстрами  
подземелий, которые  
необходимо исследовать; но вы  
сможете и отдохнуть от  
схваток в клубах и барах более  
спокойных планет...



# ДРОИДИАН II

## ABSOLUTE MONARCH

...Вам нужно развить свое псионическое мастерство в борьбе  
против зла — с самого начала и вплоть до высшей степени  
— после чего начнут происходить главные события.  
Только тогда вы сможете достигнуть нужного уровня.

- более 15 мин. 3D видео
- 2000 звуковых эффектов киногошного качества (600Mb)
- 29 видов футуристического оружия
- псионическая система магии будущего, основанная на G.U.R.P.S
- реальные погодные эффекты
- система быстрой загрузки карты
- возможность игры по сети через "Hunter Net"
- до 16 игроков, поддержка IPX, TCP/IP



©2000 KRISOFT CO. LTD. All Rights Reserved.  
©2001 «РуссОБИТ-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в  
коммерческий отдел «РуссОБИТ-М»:  
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;  
телефон технической поддержки: 212-27-90;  
e-mail: технической поддержки support@russobit-m.ru;  
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

г. Апатиты  
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109

г. Владимир  
ул.Каманина д.30/18

г. Волгоград  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж  
ул. Плеханова д.48  
ул. Карла Маркса д.67

г.Екатеринбург  
ул. Вайнера д.15

г. Иркутск  
ул. Некрасова д.1  
ул. Байкальская д.69  
ул. Литвинова д.1  
ул. Урицкого д.1, д.18  
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г.

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Магадан  
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала  
ул. Дахадаева д.11

г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»-  
ТВЦ Горбушка ул. Барклая  
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015  
Багратионовский пр.  
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск  
ул. Энгельса д.76  
ул. Рубина д.5  
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск  
ул. Ленина д.10  
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск  
ул. Талмашева д.79 маг.  
«Лазер Диск»  
ул. Богдана Хмельницкого  
д.29 маг. «Легион»

г. Самара  
ул. Аврора д.181  
маг. «АВФ-Класс»  
ул. Мориса Тореза, 103  
ул. Митуркина, 15 секция №1

г. С.-Петербург  
Загородный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Лиговский пр. д.107  
Василевский остров,  
Средний пр. д.46

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов  
ул. Астраханская д.140  
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Инфа»  
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут  
ул. Энгельса д.11 блок «Б»  
клуб «Диггер»  
ул. Майская д.14  
ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти  
ул. Революционная 52 «А»  
торг. место 304

г. Уфа  
пр. Октября д.56  
г. Челябинск  
ул. Цвиллинга д.64

г. Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20



# Вот новый поворот

Рейтинг игр, которые изменили мир

Андрей Трумен



## Ultima Online

**Рейтинг:** ★★★★★

Идея этой коварной бизнес-схемы принадлежит компании Gillette: уже 70 лет ее бритвенные станки продаются по цене, значительно отстающей от себестоимости, а вся прибыль делается на сменных лезвиях и сопутствующих товарах. Ultima Online первой адаптировала эту схему для компьютерных игр. Онлайн-Мир, обошедший разработчи-

кам в баснословную сумму, в розницу стоил не дороже какой-нибудь третьесортной стратегии, но за право проживания в Море геймеру приходилось платить. Правда, не особенно много: \$10 в месяц — сумма для увлеченного человека не обременительная. Но фактически абонент Ultima Online ежеквартально покупал у издателя еще одну коробку Продукта. И снова. И снова. И снова. Всего — 4 коробки в год.

Сегодня все крупные дельцы индустрии вынашивают планы или уже финансируют создание подобного доильного аппарата: в 2002 году заплакирован выход более чем 40 MMORPG, среди которых есть даже такие зубры, как Star Wars, Warcraft и BattleTech. На очереди — онлайн-шутеры, стратегии, квесты и прочая ботва. Дело Ultima Online живет и процветает. За наш, заметьте, счет.



## Fallout

**Рейтинг:** ★★★★★

Вот игра, реанимировавшая выдохшийся жанр RPG, погрязший в фэнтезийных самоповторах. Тучные эльфийские леса Fallout подменил романтикой радиоактивной пустыни, AD&D-подобные ролевые системы — безукоризненно сбалансированной SPECIAL, позволяющей сде-

лать абсолютно произвольного персонажа жизнеспособным, а набившие оскомину пафосные квесты — мелкими бытовыми сценками, вмешиваясь в которые было совсем необязательно. Fallout совершил невозможное: люди снова поверили в RPG. И жанр выжил. При этом повторить обаяние самого Fallout так никому и не удалось. Редкие попытки вроде недавнего Arcanum'a или отечест-

венного «Златогорья» только подтвердили его уникальность: это единственная знаковая игра, избежавшая клонирования. Что же касается официальных продолжений, то будущее их после финансового краха Interplay по-лондонски туманно: скорее всего, нас ждет сонм проектов-паразитов вроде Fallout Tactics, а не желанный Fallout 3. Король умер? Да здравствует король!



## Quake

**Рейтинг:** ★★★★★

Quake как папа киберспорта — понятие весьма спорное: иные скептики утверждают, что все начиналось еще в Doom. Дескать, первые чемпионаты, кланы и клубы организовывались с двухстволкой, а не с ракетницей в руках. Однако именно Quake превратил дезматч из удела избранных в общедоступную забаву, заполнил слабые локальные сети и установил

стандарты виртуального братоубийства на многие годы вперед. Именно Quake оставил талмуд терминов и ассоциаций: грозный Треш и красная «Феррари», DM2, DM4, DM6, ракетлаунчер, респавн, «электричка», ракетджамп, вездесущее «мясо» — вот далеко не полный словарь квакера образца 1997 года. Вокруг Quake сформировалось огромное и исключительно активное комьюнити — те самые люди, что спустя несколько лет от-

крывали компьютерные клубы, спонсировали чемпионаты или делали новые DM-ориентированные шутеры, имя которым — легион. Quake — это базис, фундамент, постамент. Quake — это главная веха в развитии киберспорта. Наконец, Quake — это наше все. И с этим не спорят даже скептики. Попробуй-ка поспорь!



## Black & White

**Рейтинг:** ★★★★★

Вот лучший пример торжества PR-технологий над действительностью. В необыкновенность Black & White верили все: и те, кто про нее писал, и те, кто про нее читал, и даже, возможно, те, кто ее много лет разрабатывал. Black & White неоднократно показывали, и аудитория охотно выбирала ее лучшей игрой ЕЗ,

ESTC или любой другой специализированной выставки. После выхода пресса хором голосовала за B&W рецензиями, а публика — кошельками, причем и те и другие делали это абсолютно искренне: всех, как известно, не купишь. Прошло полгода, как вдруг... пелена спала. Что же такое Black & White? Это абсолютно посредственная игра. Пять уровней, три животины и нео-

бычный, неудавшийся интерфейс. Хилая стратегия и более чем хилый тамагочи. Особенно четко это заметно на фоне последних обещаний Lionhead: мол, в аддоне звери научатся спариваться и играть в футбол. Не слишком ли скупо для Божественного Симулятора? Дети, не верьте ничему, что вам рассказывают про игрушки! Где-нибудь, да наврут.



**Д**орогие друзья! Нельзя отрицать тот факт, что мир компьютерных игр меняется, и даже быстрее, чем весь остальной мир за его пределами. Игры приходят и уходят, компании банкротятся, закрываются и образуются снова. Жизнь течет, короче. Но даже в такой динамичной и переменчивой отрасли, как игроделание, есть пара-тройка продуктов, про которые

все в один голос говорят, что это лучшие игры, когда-либо созданные человечеством. В общем, есть игрушки, которые проходят мимо, есть игры, которые остаются, а есть игры, которые изменяют мир. Наш специальный корреспондент Андрей Трумен обошел главные вехи в развитии компьютерных игр и собрал все самое ценное. Вот что у него получилось.



## Dune 2

Рейтинг:



Занятно, но главные принципы, заложенные восьмилетней предельности хитом, верны и по сей день. База, бараки, бронированные танковые кулаки — за последние 20 сезонов стратегии в реальном времени ни на дюйм не отклонились от намеченного Westwood маршрута. Пехота все так же агрессивна и отважно бросается в бой даже после прямого попа-

дания многосантиметрового артиллерийского снаряда, бронетехника все так же неуклюже обходит препятствия и застопоривается в узких каньонах, а победа по-прежнему зависит только лишь от численного перевеса. Единственной статьи прогресса — графической — уже категорически не хватает; вокруг слишком много Dune 2. Наверное, именно поэтому RTS как явление неумолимо сходит на нет — но-

вые стратегии или слишком обычны, чтобы в них можно было с полной отдачей играть, или, как та же Conflict Zone, совсем уже не стратегии. Между тем саму Dune 2 заслуженно боготворят и по сей день, во многом благодаря регулярным продолжениям а-ля Emperor. Конечно, такие черви! Еще бы, такой размах! И все же не исключено, что столп жанра станет его же печальным надгробием. К тому все и идет.



## Creatures

Рейтинг:



У генетического триллера Creatures не очень-то много достоинств: плоский, неказистый, наградами не избалован. Обладая невероятным потенциалом, проект провалился с таким треском, что сегодня лишь завзятые Вавиловы вспомнят, чем норны отличаются от чебурашек, — фактически ничем. Однако

Creatures — это первая игра, которая передумала быть просто игрой, отказавшись от границ и направляющих подсказок. Портретное сходство с тамагочи решительно перечеркивалось невероятными возможностями: в отличие от кукольных аналогов, в Creatures можно научить норнов (забавных яйцекладущих зверьков) вполне членораздельной речи и душевно беседовать

с ними по вечерам или за несколько недель спарить их со злобными зубастыми карликами, а можно месяцами напролет экспериментировать с генами, выведя расу уродцев, совершенно не нуждающихся в сне или само-



стоятельно вырабатывающих гемоглобин, — было бы терпение, было бы желание. У Creatures ни аналогов, ни подражателей. Даже создатели Creatures, в повседневности специализирующиеся на исследовании искусственного интеллекта, не знают наверняка, на что же он все-таки способен. Creatures — это новое слово в компьютерных играх, которое случайно не расслышали в какофонии. Но все изменится, дайте срок.

## Carmageddon

Рейтинг:



С точки зрения насилия Carmageddon ничем поразительным не выделялся. В тысячами наматываемых на колеса мирножителях и уж тем более не менее агрессивных супротивниках тоже не было ничего оригинального: немного от Quarantine, немного от Death Track. Тем не менее именно Carmageddon, а не Doom или Blood первым попал под про-

жекторы цензуры. С первой же искрой зажигания вездесущие борцы за нравственность начали охоту на ведьм, жертвой которой пали Soldier of Fortune, Kingpin и даже совершенно безобидные продукты типа Grand Theft Auto или Redline. Но хуже всех пришлось старине «Карме». В немецкой версии Carmageddon людей заменили на попискивающих роботов. В другом процентурном варианте из внешне здоровых буренок хлестала

бледно-зеленая кровь — вот уж действительно зрелище не для слабонервных. Борьба с кармагеддонами продолжается и теперь: сразу в нескольких странах обсуждаются законопроекты, призванные навеки вымарать из игр насилие и жестокость. По последним сводкам, активисты-кровененавистники терпят поражение на всех фронтах, однако расслабляться все еще рано. Маразм, как известно, имеет свойство крепчать.



## Half-Life

Рейтинг:



Лысеющий ученый блуждает по вымершему НИИ, поминутно озираясь в поисках инопланетной заразы. Шорохи, шепот, причмокивания. В руках — увесистый ломик. Больше ничего. За углом он пораженно замирает, завороченный ужасной картиной: две крабовидные твари деловито высасывают мозги у обмякших на полу

физиков-ядерщиков. Заметив нового донора, они мелкими скачками направляются в его сторону. Жвала скребутся по кафелю. Цок-цок, цок-цок. Half-Life собственноручно вылепил новый жанр — интерактивный боевик. Причем интерактива в нем было с щепотку — 40 тире, 50 скриптовых эпизодиков, наглядно иллюстрирующих возможные последствия любой,

пусть даже самой незначительной ошибки Гордона Фримена. Ученые обсасываемые, обглаживаемые, поедаемые целиком. Ученые безуспешно спасающиеся и разрываемые на куски неведомыми чудищами за лабораторным бронестеклом... Всего пары дюжины забитых ученых хватило, чтобы Half-Life неожиданно ожил. Мир, прежде всегда вертевшийся вокруг главгероя, вдруг оказался

самодостаточным, а сам герой — маленьким и необязательным винтиком в механизме, оступился — и все, конец. Half-Life стал не только самым страшным 3D-шутером в истории, но и самым продаваемым. По его стопам отправились Metal Gear Solid, Star Trek: Voyager, Deus Ex, Red Faction и десятки других пилигримов — робко, но все увереннее они скрепчивают игры и синемаграф в единый организм. И с каждым разом подбираются все ближе. Цок-цок, цок-цок.



# Невозможный мир

Рождественский Дух Прошлого

## Самогонки

Паспорт

Самогонки

Жанр: гонки  
real-time/turbo based  
Разработчик: KD-Lab  
Издатель: «1С»

URL: [www.samogonki.ru](http://www.samogonki.ru)

Кстати, насколько я помню, на Западе «Вангеры» были встречены не то чтобы плохо, но как-то с настороженностью. Отечественные граждане, которые не поленились разобраться в Цепи Миров и поняли, чем принципиально отличается Дряхлый Душегуб от Мамочки и почему у Цифры такие сложные отношения с Пальцем, с недоумением высказывались в форумах, почему, собственно, буржуи не догнали-то? А ответ был



Так, ситуация сложная. Впрочем, она здесь постоянно сложная — не зависимо ни от чего. Потому как глазенки реально разбегаются

гоночками»... Зарубежные камрады не поняли, что именно в этих самых заморочках и заключается весь смысл «Вангеров». Другой вопрос, что эти заморочки не интуитивные, они требуют внимания со стороны игрока, умения запоминать и анализировать ситуацию, ибо положение в игре зависело от того, насколько быстро умеет человек продумывать свои

дальнейшие действия. Попытки просто полагаться на реакцию, как мне кажется, применительно к «Вангерам» бесполезны — там надо обдуманно полагаться на реакцию. И тогда и с Цифрой будет дружба, и Буравчик со своим раббоксом будет докапываться в пределах допустимого...

Сделали «Вангеров» калининградские товарищи, которые называются KD-Lab. Собственно, и известны-то они стали именно после релиза этой игры, который случился аккурат в 1998 году, поэтому когда играющая общественность разобралась, что «Вангеры» — это о-го-го!, так сразу и начала инте-

ресоваться дальнейшими планами компании, ибо в то время делать было совершенно нечего — только и оставалось, что планами интересоваться...

Разработчики после выпуска «Вангеров» не стали более тривиальными и даже категорически отказались «опопасливаться». Прошло время, и на данный момент у нас есть следующая ситуация: одна только-только вышедшая игра, о которой и пойдет речь ниже и которая называется «Самогонки», и находящаяся в разработке стратегия под названием «Периметр», про которую я, как человек, принимавший некоторое участие в журналистском расследовании... простите, тестировании, могу с уверенностью сказать, что ничего подобного еще никогда и нигде не было.

Однако речь не о том.

### Введение в предмет

«Самогонки» находились в разработке достаточно долго, чтобы мас-сы уже начали проявлять некое беспокойство: «А вообще игра-то выйдет?» Несколько успокаивала непрерывающаяся бурная дея-



Наверняка каждый человек, который играет в компьютерные игры не раз в год, а несколько чаще, либо слышал, либо что-нибудь этакое читал, а скорее всего, и просто видел игру под названием «Вангеры». Нельзя сказать, что игра понравилась всем, но совершенно очевиден тот факт, что равнодушным не остался никто. У «Вангеров» действительно нет аналогов в мировом игровом строении, игра настолько странна и самобытна, что если не проявить неких усилий, то можно банально не врубиться, насколько она хороша. А если проявить излишнюю регитивность во врубании, то можно и головой поехать.

прост, как мычание недоеной коровы, — где-то, не помню уж где, в каком-то импортном месте я прочитал фразу, которая, как мне кажется, предельно ясно описывает ситуацию. Там долго и в подробностях рассказывалось, что весь наличный персонал этого места настолько врубался, но так до конца и не смог понять смысл игры, и в результате подводился итог, который звучал приблизительно следующим образом: «Ну, блин, испортили своими заморочками хорошие аркадные гоночки!» И стояла какая-то довольно средняя оценка.

Ну это кем надо быть, чтобы обозвать «Вангеров» «аркадными





Господин шериф крупным планом. Да, парень, конечно, не Шварценеггер, но уважение внушает чем-то. Может быть, сигарой или колесиками?

тельность команды разработчиков, которая особенно хорошо была заметна в тех специальных местах в Интернете, где тусуются граждане либо имеющие отношение к игровой индустрии, либо считающие, что они к ней имеют отношение. Некоторое время назад появилась и демоверсия «Самогонок», в которую можно было поиграть и попытаться составить некое мнение о том, что товарищи кадезлабовцы сделали на этот раз.

Да, чуть не забыл. Сейчас я прогоню некую ремарку, которую, вообще говоря, я собирался разместить в конце статьи, но потом решил, что могу банально забыть сделать это в силу интенсивности и количества переполняющих меня «чуйств».

Дело в том, что была некая дилемма — к какой именно мегагеймской категории отнести «Самогонки». Ясен перец, что это не просто «Обойма», также, в общем-то, я догадывался, что это не «Предварительный Просмотр», поэтому выбирать пришлось одну из двух номинаций — «Мегахит» и «Красота». После долгих размышлений, бурных споров и закулисных интриг все-таки решилось, что «Самогонки» — это «Красота». И сейчас поведаю почему.

Беда (а может быть, и достоинство — скорее всего, и то и другое одновременно) всех продуктов, произведенных на свет компанией KD-Lab, заключается в том, что они какие угодно и про них можно говорить что угодно, но вот поповости в них — ни грамма. Соответственно совершенно неизбежно, что определенная часть игроков будет просто плевать, говоря, что это все фигня и ерунда и что играть в эту странную непонятность совершенно невозможно. Но, думаю, что мы на это обращать внимания не будем, так как играть или не играть во что бы то ни было — это личное дело каждого. «Само-

гонки» — это не игра, которую надо ставить на винчестер и рубиться в нее до посинения всех подробностей анатомии, скорее, ее можно сравнить с таким деликатесом, который достается с полки либо когда пришла компания хороших людей (эта аналогия особенно актуальна, и ниже я подробно расскажу почему), либо просто хочется побаловать себя, любимого, чем-нибудь таким. Недельки так четыре побаловать.

Я уже, честно говоря, не очень помню, чем должны были стать «Самогонки» изначально, но зато с уверенностью могу сказать, чем они стали на самом деле. «Самогонки» — это аркадные гонки с возможностью игры как в традиционном (real-time) режиме, так и в походовом (!) с очень развитыми средствами мультиплеера и край-

не нетрадиционной реализацией. Все поняли? Нет? Ну и не страшно — сейчас будем разбираться в ситуации подробнее.

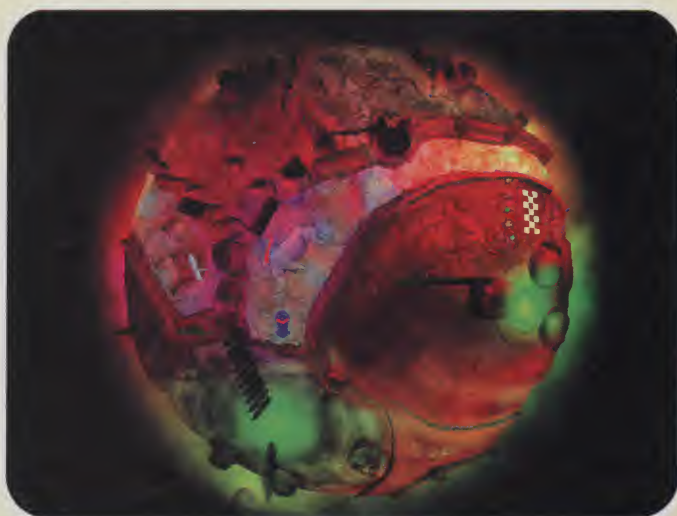
## Сюжетное втыкалово

После сюжетной линии «Вангеров» было бы странно ожидать чего-нибудь обыденного применительно к «Самогонкам», но, честно говоря, мне и в голову не приходило, что все будет настолько необычно. Я было собрался вкратце сюжет игры описать — и несколько впал в ступор, ибо как такой сюжет можно изложить вкратце, мне не совсем ясно. Ну... В общем...

Все началось на планете СамоГ, которая находится в самом центре

Вселенной. Предполагается, что конец света наступит рядом с СамоГской Городской Свалкой, поэтому туда уже продано нормальное количество билетов.

Главное достоинство СамоГа — это запасы непонятно откуда взявшейся жидкости, которая выпадает в виде росы на спутниках планеты и называется СамоГская Вода. У этой жидкости есть огромное количество разных полезных качеств, поэтому неудивительно, что она пользуется популярностью. Есть даже предположения, что СамоГская Вода — это одичавшие Предтечи, которые, как известно, были такими жидковатыми парнями. На СамоГе живет большое количество самой разной публики, однако их объединяют две вещи:



Один из миров. Вид сбоку и чуть со стороны. Все миры круглые и все разноцветные





любовь к СамоГской Воде и изменения, которые она делает с существами, ее употребляющими. Вся эта странная публика, как на подбор, очень мила и добродушна, склонна к анархизму и примитивным развлечениям.

Единственное занятие этой разнухерстной публики — сбор СамоГской Воды. Дабы успеть добыть ее как можно больше, с незапамятных времен сборщики приспособили под свои нужды самые странные экипажи, которые непрерывно подвергали усовершенствованиям. Потом кто-то догадался использовать для борьбы с противниками и конкурентами магию, идею немедленно взяли на вооружение, и с тех пор эти экипажи не просто выглядят так, что глаза хочется вывернуть наизнанку (см. скриншоты), но еще и обладают магическими свойствами.

Со временем процесс сбора СамоГской Воды стал ритуалом и превратился в признанное во всей галактике зрелище, посмот-



шила начать свою экспансию с СамоГа. Она заслала на него Джо — космического барахольщика, который предложил потрясенным СамоГцам поразительную редкость — Подлинную Карусель. Технология изготовления Каруселей была давно утеряна, и СамоГцы решили, что эта редкость долж-

Так СамоГцы первыми познакомились с ужасными Дизельными Мутантами, отродьями из сверхсекретных слесарных мастерских Конфедерации. С помощью запрещенных станков, технологий и изверских работ драчевыми напильниками восставшие автоматы вывели особые модели механизмов,

предназначенных для разрушения, истребления и подавления. Дизельные Мутанты вылуплялись из старых топливных баков, работали без подзарядки полгода, могли упаковываться в любую форму и были практически неуничтожимы. С их помощью КАЛиЮГА смогла сделать то, что никому раньше не удавалось, — подчинить СамоГ без единого выстрела. Дьявольский план роботов опирался на доверчивость и беспечность СамоГцев, на их тягу к специфическим развлечениям и экзотическому хламу. Сами поработанные вырастили своего поработителя и надсмотрщика. Впереди их ждали темные времена...

Однако некоторые не могли смириться с этой ситуацией. Арк-а-н, шериф СамоГа, был несогласен со сложившимся положением и решил разобраться с неприятными оккупантами. Надо было заманить их на гонку, ибо в случае проигрыша они банально бы поломались.

Намек ясен? Вот теперь садимся; едем и пытаемся победить.

## Местность

Всего в игре, если я не ошибся в подсчетах, 6 планет и 24 основные трассы. По мере их прохождения открывается доступ к трассам, где надо будет уже разбираться с супернеприятными парнями — Электрозомби. На одной планете располагаются от двух до пяти трасс, причем, несмотря на то, что в них есть что-то общее, двух даже приблизительно похожих трасс вам найти не удастся.

Что есть трасса? Трасса — это замкнутый маршрут, который проходит по поверхности всей планеты. В процессе езды камера неотрывно следует за вашим наездником, который, в свою очередь, наматывает круг за кругом. Но если вы уже представили себе некую разновидность местности, где проводятся со-



реть на которое приезжают толпы туристов. Другой вопрос, что благоденствие и мир не могут продолжаться вечно... Хотя тупо захватить СамоГ еще не удавалось никому, ибо оружие начинает вести себя крайне странно (последний раз боевые действия имели место быть во время конфликта Инфернальных Пришельцев и Предтеч), но, как известно, и на старуху рано или поздно должна была найтись проруха.

Конфедерация Алгоритмических Локомотивов и Юмных Галактических Артефактов, созданная разумными роботами и автоматами с целью захватить Вселенную, ре-

на остаться у них. За два мешка золота, канистру СамоГской Воды и гоночный мехос Джо продал им Карусель со зверинцем в придачу и благополучно отбыл восвояси.

Через какое-то время Карусель сильно изменилась внешне и в один прекрасный день сообщила, что может поздравить жителей СамоГа с установлением протектората Конфедерации Алгоритмических Локомотивов и Юмных Галактических Артефактов. Сами понимаете, бурного экстаза и припадков веселья эта новость у жителей планеты не вызвала, тем более что эти Юмные товарищи вели себя не сильно корректно.



Действительно отличная трасса. Дороги широкие, повороты плавные. Жаль только, что все равно процесс выигрывания ну очень проблематичен...





*А вы как думали? Далеко не все миры вокруг Самога могут похвастаться более или менее привычной природой, скажем даже — никто не может похвастаться. А этот — вообще какая-то сплошная inferнальность*

ревнования «Формулы-1», то вы никогда не играли в «Вангеров». Трасса — это скопление вещей, ситуаций и существ, аналогов которым лично я еще ни в играх, ни в реальной жизни (ура!) не встречал. Хотел было написать, на маршрутах есть одна традиционная вещь — поверхность, по которой передвигаются наездники, но вовремя понял, что это не соответствует действительности. Задача игрока заключается даже не в том, чтобы всех обогнать, а в том, чтобы все отстали. Это принципиально разные задачи. К примеру, мне показалось, что в режиме аркадной гонки имеет смысл до последнего момента быть вторым, дабы все неприятности, попадающие на дорогу, приходились по адресу того смелого оптимиста, который ломится впереди. Бутылочки, необходимые для покупки новых заклинаний, все равно рано или поздно наберутся... А неприятностей, как, впрочем, и полезностей, на любом маршруте хватает по горло, хотя неприятность тем и отличается от полезности, что ищет вас сама, в то время как полезность в большинстве случаев старается тихонько отползти в сторону.

Неприятности бывают двух видов — одни задерживают ваше продвижение по трассе, а вторые отнимают здоровье. Пытаться перечислять их здесь или давать им какие бы то ни было описания — совершенно бесполезное занятие, ибо мои выразительные способности, да и возможности русского языка совершенно не предназначены для решения таких сложных задач.

По крайней мере, в объеме, ограниченном рамками данной статьи. Ну сами посудите — к примеру, идет по дороге, которая сама по себе выглядит так, что в голове диссонансы начинаются, некая, ну допустим, штуковина, которая снизу розовая, сверху несет на себе красный крест, символизирующий здоровье, и при этом еще и заводным ключиком оснащена со стороны кормы. Ну и как прикажете это описывать?

Трассы сильно различаются по степени сложности, причем, если дорога вам показалась с первого взгляда сложной, совершенно не факт, что она таковой является на самом деле. Даже обилие оппонентов на местности можно считать лишь относительным критерием сложности, так как то, что их много, вполне даже может означать,

что есть шанс пройти гонку с такой скоростью, что вся эта недружелюбная публика на вас особо даже среагировать не успеет. А может и не означать, впрочем.

Самая главная проблема, по крайней мере на первых порах, — это не слететь с трассы. Миры, где проходят гонки, настолько много-

образны, что зачастую бывает довольно сложно понять, где начинается трасса и где кончается просто местность, даже несмотря на многочисленные и довольно недвусмысленные подсказки в виде указателей, которые в больших количествах размещены повсеместно. Если вдруг оказывается, что вы окончательно не в курсе, куда собственно едете, но интуиция подсказывает, что движение это направлено куда-то не туда, выход только один — нажать на клавишу Insert, после чего ваш наездник материализуется на правильном месте. Другой вопрос, что это займет какое-то время, поэтому искренне рекомендую от балды трассы не покидать.

Да, кстати, карта — это очень полезная вещь. Ваш наездник на ней изображен оранжевой точкой, и с ее помощью (карты, а не точки) можно довольно эффективно ориентироваться на местности.

## Публика

Ну, я вам скажу, мехосы и наездники — это отдельная история. Настолько отдельная, что даже не знаю, с чего начать. Сложности с описаниями, кстати, приблизительно такие, как и с описаниями трасс, только возведенные в энную степень. Квондз, Клоуноид, Лампо, Пистон, Щикотка, Разбух и Тютель — это имена некоторых из них. Представляете, как выглядят существа с такими именами? Нечто



с носом и хвостом, сигара торчит наперевес... Кокетливая припухлость голубого цвета с пушистыми ресницами, которая постоянно вращается вокруг собственной оси и жеманно хихикает на особенно сложных участках трассы. Короче, Пикассо отдыхает — такие образы ему, надо полагать, и в голову не приходили. Слава богу, что камера постоянно держится позади вашего наездника, а то вообще было бы непонятно, где у него что...

У каждого наездника есть свой набор характеристик — энергия,



маневр и ускорение. Как правило, продвинутость одной из них автоматически оборачивается недостатками в других, поэтому отнеситесь внимательно к выбору вашего персонажа — все-таки вам предстоит преодолеть с ним немалые расстояния.



Как уже говорилось выше, попытка просто всех обогнать, скорее всего, закончится полным провалом, по крайней мере пока вы не приобретете достаточного опыта в этом нелегком деле. И все потому, что в игре есть магия, в игре есть много магии, и, что печально, магию могут использовать и ваши соперники, поэтому выезжать на трассу, не разобравшись, как обращаться с заклинаниями, было бы не очень разумно.

В момент ваш мехос может быть оснащен тремя заклинаниями — одно ставится на передние колеса, другое — просто на подвеску, а третье — на задние колеса. Меняются заклинания на СамоГе у мрачного парня по имени Дизельный Мутант — это именно та здоровенная штука, которая стоит в центре озера СамоГской Воды. Заклинаний много, и, разумеется, с ходу попользоваться наиболее мощными из них никто вам не даст — надо будет как следует постараться.

Действуют разные заклинания, как можно догадаться, совершенно по-разному. Некоторые носят атакующий характер, некоторые оборонительный... Ваше дело — какие из них и как использовать, но если этого не делать, то о победе в гонке можно забыть.

## Ходить или Ездить? Вот в чем вопрос!

В «Самогонках» есть два режима игры. Первый и второй. Шутка. Аркадный и походовый. Ну, надо полагать, что такое аркадный режим — понятно всем: сели, уперлись крепче ногами в пол и рвали доказывать Электрозомбям,

что это они козлы страшные. В общем-то в походовом режиме все так же. Ну, почти так же.

Перед началом любого заезда вас спросят, как именно вы его хотите исполнить — в аркадном режиме или походовом. Если в ар-

кадном — см. выше, а вот если в походовом — см. ниже.

После загрузки уровня вы увидите трассу, на которой все замерло. Манипулируя мышкой, можно прокладывать пунктирные линии, которые и станут маршрутом вашего мехоса. Между собой они соединяются way-поинтами, которые в «Самогонках» называются Семенами. Чем больше расстояние между двумя Семенами, тем выше будет средняя скорость мехоса на этом участке трассы. Помните об этом, а также не забывайте, что программировать срабатывание заклинаний тоже разрешено только на Семенах. Если вдруг вы продолжили маршрут своему мехосу, запустили время и внезапно обнаружили, что мар-



шрут неэффективен, не расстраивайтесь. Гонку можно прервать в любой момент и соответственно изменить маршрут.

Да, кстати, и не забывайте, что помимо крайне развесистого интернетного мультиплеера в «Самогонки» можно играть на одной точке — либо в режиме split-screen, либо просто по очереди. Да здравствует походовый режим. В общем, «Самогонки» в своей turn-based-инкарнации — мечта всякого неторопливого джентльмена. Шутка юмора такая.

## Недостаточность гластости и определенная ушастость

Только поиграв в самогонки, я понял, как сильно меня обделила природа. Еще бы два, а лучше четыре глаза — и восприятие игры значительно бы облегчилось. Такого количества графики на квадратный сантиметр монитора, мне кажется, не было еще нигде и никогда — и какая это графика! KD-Lab по случаю производства «Самогонки» написала свой собственный движок, который и сделал возможными все те красоты, наблюдающиеся в игре. Короче, смотрите на скриншоты — больше ничего осмысленного по этому поводу я, к сожалению, сказать не могу. Сама-то игра с трудом поддается описанию,

ну а уж графика такой игры — это вообще отдельная история...

Музыка в игре — просто блеск. Те граждане, которые не пропустили мимо себя «Вангеров», наверняка почувствуют сходство музыкальных тем этих двух игр. Насколько я знаю, весь народ, слышавший музыку из «Вангеров», разделился на две части: одни с нее бурно перлились, вторые — кривили лица. Оснований думать, что в этот раз ситуация будет иной, нет.

## Новый прикол Императора

Недавно мне довелось поглядеть совершенно гениальный мультфильм, который называется «The New Emperor's Groove». Пересказывать его бесполезно, его можно смотреть, причем обязательно без дубляжа. Весь народ, которому я его показывал, признавал, что это если не самый удачный, то, как минимум, один из трех самых удачных мультфильмов за всю историю полнометражной мультипликации. Но доказать сейчас это вам, уважаемые читатели, я, к сожалению, не смогу, ибо вы его, надо полагать, не видели. Ну, а если увидите, то и доказывать ничего не придется.

Точно такая же ситуация сложилась и с «Самогонками». Можно еще страниц на пятнадцать распинаться по поводу того, какая это



здоровская вещь, и вы мне даже поверите, но это ничего не изменит. Ситуация такова: чтобы действительно уловить этот аромат безбашенного азарта, который царит в игре, в нее надо, как минимум, самостоятельно поиграть (вариант с «постоять за плечом у товарища, когда он играет» тоже, кстати, не прокатит). Поэтому вы либо поиграете и порадуетесь, либо не поиграете.

И никогда не узнаете, как сильно обломались. **МЭ**



# КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA – ЭТО СЕРЬЕЗНО

Компьютер FORMOZA  
на базе процессора  
INTEL® PENTIUM® 4 –

*центр вашей  
цифровой вселенной!*



## ПОКУПАЙТЕ НАСТОЯЩИЕ КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA В САЛОНАХ КОМПАНИИ «ФОРМОЗА»

• Москва	(095) 234-2164	«Формоза — Авиамоторная	ул. Авиамоторная, 57
• Москва	(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322, 330-2434	«Формоза — Беляево»	ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
• Москва	(095) 135-4229, 135-4439	«Формоза — Ленинский проспект»	ул. Вавилова, д. 7
• Москва	(095) 390-0190, 390-4987	«Формоза — Орехово»	ул. Генерала Белова, д. 4
• Москва	(095) 926-2452, 728-4004	«Формоза — Китай-город»	Б. Трехсвятительский пер., д. 2
• Абакан	(39022) 4-49-27	«Комлинк»	ул. Щетинкина, 59
• Белгород	(0722) 33-67-04	«Сети-ЭВМ»	ул. Фрунзе, 35
• Боровичи	(81664) 2-57-25	«Инфо Плюс»	ул. Подбельского, 9
• Брянск	(0832) 46-48-65, 46-18-38	«Уникум»	ул. Софии Петровской, 83
• Брянск	(0832) 79-31-01	«Алекс»	Осоавиахима пер., 3а
• Воронеж	(0732) 77-94-49, 77-94-48	«БИТ»	20 лет Октября, 119
• Самара	(8462) 16-44-44	«Крит»	ул. Мяги, 17
• Саранск	(8342) 17-08-58	«Фарго»	ул. Б. Хмельницкого, 22
• Сочи	(8622) 62-28-15	«Юпитер-Юг»	Курортный пр-т, 18/1
• Тольятти	(8482) 22-09-51	«Альба»	ул. Ушакова, 57
• Тула	(0872) 333-583, 350-085, 350-095	«Формоза-Тула»	Красноармейский пр-т, 36
• Улан-Удэ	(3012) 22-22-10	«Фантом»	ул. Гагарина, 43, оф. 229
• Улан-Удэ	(3012) 26-17-97	«Фриком»	ул. Гагарина, 20

**FORMOZA®**  
www.formoza.ru

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.







# ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

**Г**де-то в затерянных джунглях Юкатана есть зловещее и таинственное озеро Титикатака. Его дно все покрыто золотом вперемешку с костями. Потому что обитавшие поблизости древние майя сотни лет приносили в этом озере человеческие жертвы кровавому богу Тескатлипоке. Жрец вывозил на середину озера избранную девственницу в белых одеждах с золотым жерновом на шее — и, натурально, бросал ее за борт в набежавшую волну...

Так вот, наша героическая редакция недавно совершила крутое литературоведческое открытие. Оказывается, наш могучий классик Иван Тургенев в молодости написал готически экзотическую повесть о трагической любви майятекской девственницы Муи-Муи и молодого жреца — любви, которая закончилась на дне Титикатаки. Но, к сожалению, юный и восторженный Тургенев принес эту повесть на предварительный просмотр матерому демократу Белинскому. И Белинский посоветовал начинающему автору всю рукопись переписать, наполнив прогрессивностью, актуальностью и своевременностью. В результате Титикатака превратилась в речку Клязьму, бог Тескатлипока — в злую барыню, молодой жрец — в глухонемого крепост-

ного, а красавица Муи-Муи превратилась понятно в кого...

Вот что может случиться с произведением искусства после предварительного просмотра! Поэтому читайте наши превью с удовольствием, но помните — за «Муму» разработчиков мы не отвечаем...

Петр Курков

## Escape from Alcatraz



Duality



Destroyer Command

## СОДЕРЖАНИЕ

- 31 PlanetSide
- 33 Capitalism II
- 34 Doom III
- 36 Destroyer Command
- 38 World of Warcraft
- 41 EverQuest:  
Shadows of Luclin
- 44 Escape from  
Alcatraz
- 46 Duality

## Ждем с нетерпением...

### Doom III

Финальный «Дум», как показало наступившее будущее, оказался отнюдь не последней официальной реинкарнацией «священной коровы» мира 3D-шутеров. После долгих лет затишья на тропу войны собирается выйти наш старый знакомый.



### EverQuest: Shadows of Luclin

Большой кусок земли вместе с городом кошек взмыл ввысь и отправился на Луну, вращающуюся вокруг мира Norrath, — на Luclin.



### Capitalism II

«Капитализм» был великой игрой, величайшей в своем жанре и по совместительству единственной в нем же. Пройденная кампания в Capitalism засчитывалась в качестве летней практики на экономических факультетах крупнейших вузов.



### World of Warcraft

То, что на E3 было бы просто заметным событием, на ECTS превратилось в главную сенсацию мероприятия: Blizzard делает онлайновую ролеву, основанную на вселенной Warcraft.





И вечный бой...

# PlanetSide

Что день грядущий нам готовит, уважаемые? Вы знаете? Я — нет. А вот разработчики и издатели всех мастей даже и не сомневаются в том, что у них есть ответ на этот издревле мучающий широкие народные массы вопрос. По крайней мере, какую игру ни возьми, вот оно — детально описанное будущее человечества, красочно оформленное и красиво упакованное. Так и кажется, что игроделательные компании кишмя кишат всевозможными экстрасенсами и астрологопровидцами. Вот и на сей раз мы с вами опять столкнемся с продуктом экстрасенсорного предвидения человеческого будущего, который предоставят на наш строгий суд не кто иные, как brave парни из Verant Interactive. Да-да, вы не ослышались, те самые, что наваяли подлинный хит мультиплеерного жанра, EverQuest, и превеликое множество других полезных в обиходе геймера проектов. Так что, мне кажется, все уже поняли, что речь пойдет об онлайн-овом игрище, которое семимильными шагами завоевывает себе все больше и больше места под солнцем благосклонного внимания геймерской общественности.

Надежда Величай  
aka Pekveninos

Итак, это будет шутер, да не просто стрелялка какая-нибудь, а с большой буквы «Ш». Вы получаете счастливую возможность поучаствовать в боях за некую гигантскую планету на стороне одной из трех галактических корпораций: New Conglomerate, Terran Republic и Vanu Sovereignty. Естественно, каждая из трех враждующих сторон имеет свои цвета и дополнительные бонусы в виде использования уникального оружия и средств передвижения, которые она предоставляет особо отличившимся игрокам в боях за господство «родной» корпорации. Это вовсе не значит, что сторонники других конфессий не имеют никакой возможности попользоваться плодами чуждой технологической мысли. Если вы убиваете противника и обнаруживаете в его арсенале нечто подобное, то с полным правом можете использовать данное оружие, на то оно и военный трофей.

На каждом сервере в данном игровом мире присутствуют 13 боевых континентов, которые

Начав игру, вы можете сражаться как в гордом одиночестве, так и в тесном сотрудничестве с такими же вояками, как

только от вашего выбора. Также чем выше ранг, тем навороченнее и соответственно лучше оплачиваемее задания. Все же



и вы. В процессе выполнения заданий вы будете повышать свой ранг, что, кстати, никак не скажется на вашей меткости или

**Вам будет предоставлено на выбор  
развить одно из специальных умений:  
повысить уровень хакерского мастерства или,  
например, навыков врачевания.**

способны принять в онлайн-овом режиме до 400–500 игроков. Все континенты неразрывно связаны между собой, переход из одного в другой происходит достаточно плавно и незаметно.

умении быстро бегать. Правда, вам будет предоставлено на выбор развить одно из специальных умений: повысить уровень хакерского мастерства или, например, навыков врачевания. Все зависит



«Эй, так не честно! Я еще не спрятался, а ты уже стреляешь». — «А я виноват, что ты такой медлительный? Я уже сосчитал до ста в восьмичисленной системе»

Паспорт

PlanetSide

Жанр:

Online FPS

Разработчик:

Verant Interactive

Издатель:

Sony Online  
Entertainment

URL

[www.station.sony.com/planetside/](http://www.station.sony.com/planetside/)

Дата выхода:

2002 г.





*«Стой! Ну остановись же на минутку! Мне же тебя надо из фоторужья щелкнуть!» — «Знаю я ваши фоторужья. Вчера один такой тоже щелкнул, так я за ним потом полдня бегал, чтоб портрет ему немного подправить».*



*Оружия обещают много и разного, причем должны присутствовать и средства передвижения (от скоростных мотоциклов до тяжелых танков).*



## ДИАГНОЗ

*Что может быть лучше, чем повоевать с реальными противниками на красивом ландшафте или в столь же стильных внутренних помещениях планетарных баз? Но грандиозный шутер, да еще от Verant Interactiv — это не столь частое явление в нашей жизни. Так что стоит дожидаться того дня, когда можно будет отправиться на завоевание новых земель под названием PlanetSide.*

вы — наемник, работающий на корпорацию-хозяина за определенное вознаграждение.

Основными заданиями, конечно, будут захват баз противника и отвоевание у него территорий, а также миссии, в которых вам предстоит проникнуть во вражеские ба-

зы данных, предварительно хакнув самый главный их компьютер, который только может отыскаться на базе. Стоит только прикупить себе подходящий хакерский чип (всевозможные примочки, придающие вам различные полезные умения и навыки, будут предоставлены наряду с обычным огнестрельным оружием и пиротехникой). Так как базы необходимо кому-то оборонять, на них постоянно надо находиться определенному количеству игроков. Возрождение игроков, которое происходит на базах, без сомнения, полезно: не придется ходить за семь верст киселя хлебать, когда вас укокошат. Это действие должно совершаться в специальных комнатах, которыми оборудована каждая база.

Кроме того, вы сможете избежать посягательств мародерствующих противников на ваше самое дорогое имущество. В игре будут присутствовать специально отведенные под ваш личный склад места, куда не доберется никто, кроме вас. Если вы успели спрятать туда все самое ценное, то, составив из мертвых, сможете экипироваться по последней военной моде и надавать по ушам и не только жестоким убийцам себя любимого. Ну а если не успели, то придется вам снова начинать со стандартного комплекта вооружения, который предоставляется каждому игроку абсолютно бесплатно. Что же, придется делать нычки. Все как в жизни, уважаемые. Кстати, подзавявшись мародерством в свою пользу, вы сможете не

только лично использовать найденный хабар, но и продать его, а на вырученные деньги прикупить уж чего душа пожелает и потребуют жестокие реалии военного времени.

В основном игра ориентирована на командные действия. Конечно, захватить базу сплоченным коллективом, да еще имея во главе какого-нибудь продвинутого до генеральского чина товарища, без сомнения, проще, чем в гордом одиночестве отбиваться от наседающих на тебя со всех сторон врагов. Но и для волков-одиночек предусмотрено достаточное количество миссий, дабы не ушел никто обделенным из мира PlanetSide. В целом



*Ну что, брат, так в чем сила-то, в правде или джоулях? Молчишь? То-то. А сила-то в том, что у меня броня мощнее. Так что не помогут тебе ни правда, ни джоули*

геймплей обещает оказаться на высоком уровне, достойном Verant Interactive.

Оружия обещают много и разного, причем должны присутствовать и средства передвижения — от скоростных мотоциклов

до тяжелых танков. Кстати, вся эта техника может быть угнана простым вскакиванием в нее. Естественно, надо сначала разобратся с ее хозяином или уловить момент, когда его не будет поблизости. При смене владельца цвета, в которые окрашено имущество, автоматически сменяются на ваши (если, конечно, вы украли, а не у вас).

Что касается графического исполнения, то тут все замечательно. Правда, могут возникнуть сомнения, как разработчикам удастся поддерживать одновременно столько посторонних объектов (деревья, скалы, холмы, кустарники) в безупречном состоянии. Sony и Verant нашли выход из положения. Пока вы движетесь и деревья попадают в поле вашего зрения, они отображаются на достаточно низком уровне, но по мере приближения к ним становятся видны даже мельчайшие детали — как будто вы находитесь в настоящем лесу и разглядываете реальное дерево. Кроме того, в игре будут присутствовать и различные помещения, доступные вам на базах. Изображения персонажей, техники и вооружения также выполнены на высоком уровне. О спецэффектах можно даже не заикаться, ну если только упомянуть тот факт, что в PS обещана смена не только дня и ночи, но и всевозможных погодных условий, которые, как заверяют, будут также влиять на процесс игры. Правда, и минимальные требования для игры будут достаточно высокими. РИП 1 ГГц и GeForce 2 — это вам не хухры-мухры (лично я о таком могу только мечтать... пока). **MC**



*Хорошо стоят. Метеорологи, наверное. Или эти, астрономы. Вон у них какой радар. Правда, тогда непонятно, зачем им эти костюмчики? Пушками-то они явно не для красоты обвешались.*



## Экономика и кадры

# Capitalism II

Капитализм — общественно-экономическая формация, основанная на частной собственности на средства производства и эксплуатации наемного труда, является последней в истории человечества антагонистической формацией. При капитализме создается высокоорганизованная и сплоченная армия пролетариев, которая становится социальной силой, призванной свергнуть власть капитала, уничтожить все формы эксплуатации человека человеком и построить бесклассовое коммунистическое общество.

«Капитализм» был великой игрой, величайшей в своем жанре и по совместительству единственной в нем же. Пройденная кампания в Capitalism засчитывалась в качестве летней практики на экономических факультетах крупнейших вузов. Бухгалтеры проводили за Capitalism часы, грезя о кресле владельца медиаимперии вместо опостылевшего отсека с двумя стенами в виде картонных перегородок. В общем, игра для спецов: никакой поспытины, никаких click'n'play и примитивизации. Все по-честному. Но время шло, прилетели Пентиумы III, а затем и IV, настала осень, и из разрекламированных яиц в гнездах горных орлов выпушились трети джифорсы. Короче, устарела игрушка. Из стана девелоперов посыпались заявки: «Новый Capitalism будет ориентирован на более широкую аудиторию» и «Ушел из дома. Вернусь, когда умрет издатель». Играющие бухгалтеры начали всерьез опасаться того, что в новой игре им придется иметь дело с клонированным под экономическую стратегию Sim'ом. Ситуация накалялась, а потом игра просто исчезла с локаторов: европейский издатель Ubi Soft прекратила периодическую рассылку пресс-релизов о ходе разработки Capitalism II. Подходило время сдачи летних практик. Планета замерла.

Но тревога была ложной. Игра никуда не делась, студенты сдали практику, подошла осень, и вместе с ней на золотистые днища CD-R'ов вытекла официальная бета-версия Capitalism II для прессы. Спешу успокоить бухгалтеров: игра не опосела. Ну а теперь по порядку.

Итак, что же первым бросается в закаленный семнадцатую

двоймаши сверкающих пикселей глаз? Разумеется, полностью переработанная графика. Итак, новая игра сделана на лицензированном движке от Max Payne: все полностью трехмерное, моделируется движение отходов в городской канализации, при желании можно просматривать действие в замедленном режиме... Ладно, шучу. На самом деле по сравнению с первым Capitalism, вышедшим еще в достопамятном 1995 году, вторая часть смотрится более чем впечатляюще.



По сегодняшним меркам — так же вполне на уровне, хотя и не шик. Игра работает на двумерном движке и выдает нам тучу спрайтов — надо сказать, весьма симпатичных. Наиболее пафосные здания, как и положено, занимают по пол-экрана в ширину и два экрана в высоту. Горожане довольствуются уменьшенным до нескольких пикселей размером. Короче, не придерешься.

Что же нового появилось в самой игре? Новшества масса: во-первых, появилась возможность ведения бизнеса, связанного с недвижимостью (пост-

ройка, сдача в аренду и т. п.), во-вторых, переработана модель функционирования предприятий, в-третьих, больше внимания уделяется подбору персонала и прочим кадровым вопросам.

Итак, начнем сначала. Гордостью разработчиков Capitalism, команды Enlight Software, всегда была фирменная модель предприятий. Каждое предприятие состояло из девяти клеток, каждая из которых представляла собой один из отделов — PR,

отдел сбыта, исследования и т. п. Подобная система позволяла создавать фирмы с самыми разнообразными параметрами и направленностью. Эта же система служила и главным ограничением в игре — она сужала

Денис Зельцер  
aka Maxiden

### Паспорт

#### Capitalism II

Жанр: экономическая стратегия

Разработчик: Enlight Software

Издатель: Ubi Soft



www.ubisoft.com

Дата выхода: декабрь 2001 г.



Игра работает на двумерном движке и выдает нам тучу спрайтов — надо сказать, весьма симпатичных. Наиболее пафосные здания, как и положено, занимают по пол-экрана в ширину и два экрана в высоту.

Firm Summary Report		CEO/Chairman		Cash	\$1,000,000
Financial Report		Job Title		Stock	\$4,317,530
Person Report		Corporation		Total Wealth \$5,317,530	
Goal Report		Character		Human Player	
Score Report		Job Title		CEO & Chairman	
Billionaire 100		Corporation		Player	
Manufacturer's Guide		Character		Aggressive	
Farmer's Guide		Job Title		Independent Investor	
Manager's Guide		Corporation		Investor	
Stock Market		Character		Moderate	
		Job Title		COO	
		Corporation		Player	
		Cash		\$17,303,520	
		Stock		\$0.00	
		Total Wealth		\$17,303,520	

Подбор персонала. Roger Bandy у нас тут агрессивный, — видимо, потому, что у Альберта Смита состояние втрое больше. Зато вот Arthur Guidi сидит со своими жалкими шестью миллионами и есть не просит. Ну разве не красота?





## ДИАГНОЗ

Фрезеровщики из *Enlight Software* устранили все многочисленные неровности на теле *Capitalism II* и сделали капитальный ремонт фасада, в результате чего *Capitalism II* выглядит и ощущается истинной конфеткой. Никакой попсы, никаких симов — все серьезно, качественно и красиво. Ждем к Рождеству.

деятельность фирмы ровно до столько областей, сколько отделов вы могли разместить (и купить!) на маленьком поле 3x3. Разработчики, признав свою ошибку, ввели в действие новые типы магазинов, а именно: специализированные и discount megastores. В специализированных магазинах вы можете заниматься сбытом продукции одного типа, а в discount megastores — торговать всем, чем захотите: от ноутбуков до овсянки.

Дальнейшему пересмотру подвергся и механизм торговых марок и рекламы. В *Capitalism II* бренд — это фактически единственный способ борьбы с конкурентами. Поэтому развитию торговой марки придется уделять значительное внимание. Итак, существует три типа раскрутки торговых марок: корпоративная, ассортиментная и уникальная. Корпоративный бренд создается для всех типов товаров, производимых вашей компанией. Ассортиментный бренд используется для маркировки серии продуктов. Уникальный — для одного продукта. В зависимости от выбранной стратегии изменяются рискованность затраты, ну и, конечно, результат.

Еще одна новинка *Capitalism II* — работа с кадрами, то есть с персоналом. Вы можете нанимать менеджеров отделов, специалистов и другие кадры для

**Вы можете нанимать менеджеров отделов, специалистов и другие кадры для повышения эффективности и увеличения прибылей.**

повышения эффективности и увеличения прибылей. При желании менеджер может полностью заменять вас в каком-либо аспекте управления компанией. Если ваше предприятие достаточно прибыльно, чтобы оплачивать менеджеров по всем ключевым направлениям ведения бизнеса, вы можете ретироваться и просто пожинать плоды

и стричь купоны. Правда, об игре в таком случае можно будет забыть. А прибыли — они, увы, реальны только по ту сторону экрана. Такая вот петрушка.

Одним словом — интересно. Бухгалтеры, стойте на страже, игра собирается появиться на свет в самое что ни на есть ближайшее время и унести вас в светлый мир огромных прибылей. **MG**



*Manufacturer's Guide* — ваш путеводитель по всем товарам, которые существуют в *Capitalism II*, пособие для начинающих производственных магнатов

## Очередное возвращение



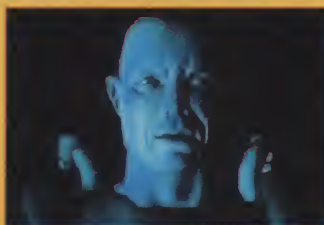
Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

# Doom III

Финальный «Дум», как показало наступившее будущее, оказался отнюдь не последней официальной реинкарнацией священной коровы мира 3D-шутеров. После долгих лет затихшие на тропу войны собираются выйти наш старый знакомый — зеленый космический десантник, видимо, неудовлетворенный тем разгромом, который он «учинил» в недавнем прошлом.

С другой стороны, особой воли к своему возрождению безымянный (и безликий) герой не проявлял, а потревожили его почти успокоившийся дух сами великие создатели из компании ID Software, точнее, один из них по имени Джон Кармак.

По неизвестной причине заседа ему в голову мысль, что следующей игрой компании после *Quake III Arena* должно стать именно продолжение «Дума». Первые робкие попытки вопло-



Странное синее лицо... Интересно, кому оно принадлежит? Вообще-то, похоже на Брюса Уиллиса, только молодого и выбритого

тить эту мысль в рабочие планы особого успеха не принесли: Адриан Кармак, родной брат Джона, упирался рогом и подобные поползновения зарубал на корню. «Ну и ладно», — подумал Джон и втихомолку занялся программированием новой версии эпического шутера в свободное от основной работы время.

Так бы оно и продолжалось, возможно, никогда не явив общественности результаты этого полуделегального труда, но погнались

### Паспорт

**Doom III**  
Жанр: 3D-шутер  
Разработчик: ID Software  
Издатель: неизвестен



www.idsoftware.com

Дата выхода: неизвестна





Это определенно наш портрет! Впервые вижу себя без маски, закрывающей все лицо. Вполне терпимо для космического десантника

айдишники за длинным долларом и продали стороннему разработчику права на продолжение другого их трехмерного шутера — Wolfenstein 3D. А сторонний разработчик превратил ужасающую по сегодняшним меркам стрелялку в приличный проект с завлекательным названием Return to Castle Wolfenstein.

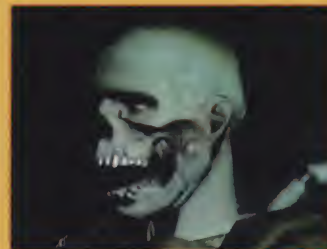
Тут как раз случилась выставка Electronic Entertainment Expo, и Джон Кармак был впечатлен той теплотой, с которой

должения «Дума». В противном случае им осталось бы только уволить всю команду разом. Адриан с Кевином подумали и уволили... Пола Стида, отвечавшего за трехмерную графику и моделирование. А остальным разрешили-таки заняться третьим «Думом».

Название игре пока не придумано, и DOOM III — всего лишь результат умения геймеров считать до трех. Сами разработчики говорят о проекте как о новом «Думе», не привязываясь ни к цифрам, ни к красивым заголовкам. В окончательном варианте слово «doom» обязательно найдется себе место, так что ошибиться будет трудно. Но вот в каком окружении появится это слово — из скудных информационных сообщений понять не удастся.

Впрочем, что еще нужно знать настоящему игроку, кроме самого факта создания этой игры?.. На самом деле — многое. Иначе никто бы не читал сейчас эти строки, а я бы их не писал. Например, сюжет, он прост, как две копейки: пришел враг — надо его спровадить куда

В первую очередь игра предложит развлечения для индивидуалистов. Поскольку всем любителям сетевых разборок предоставлена отдельная Quake 3 Arena, мультиплеерные возможности новому «Думу» просто достались в наследство. Их вряд ли станут кардинально менять, сосредоточив все усилия на оди-



А вот таких товарищей в первых частях «Дума» не было. Или я просто не узнаю пехотинцев-зомби, организовавших мне в те далекие времена жаркую встречу

ночной игре: на дизайне уровней, на придумывании захватывающего сюжета и создании новых ужасных монстров.

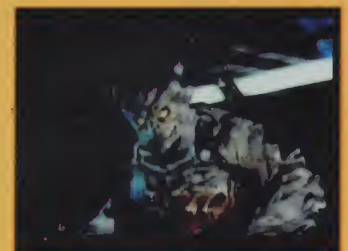
Следующий интересный всех вопрос: а как будет реализована новая игра в техническом отношении? Тут ответ совсем простой. Конечно же, используется самый передовой движок от ID Software — Quake 3. И конечно же, на него навешают огромное количество маленьких фенечек, которые не позволят движку устареть к тому моменту, как DOOM III вплотную приблизится к дате своего выхода.

Далекую от истины информацию о внешнем виде игры можно попытаться получить по скриншотам. Выглядят они не слишком хорошо, и я безо всяких сомнений отвергаю мысль, что так будет и в релизе. Нет, конечно, это всего лишь рабочий материал, и смотреть его надо с точки зрения моделей, забыв про жутковатые цвета и невнятные интерьеры. (Я вообще сомневаюсь, что эти картинки были пущены в народ с согласия разработчиков.)

Вот, в общем-то, и все секреты нового «Дума», которые успел открыть Джон Кармак. Проект окутался завесой таинственности и домыслов, а все попытки узнать дополнительную информацию «убиты» в зародыше просьбой не дергать занятых людей. Ну и пусть себе работают в тишине и спокойствии, лишь бы результат оказался не хуже наших ожиданий. А если вдруг выдастся у кого-то из айдишников свободная минутка для общения с прессой, они обязательно порадуют и нас, и вас новой информацией. **MC**



Мультиплеерные возможности новому «Думу» просто достались в наследство. Их вряд ли станут кардинально менять, сосредоточив все усилия на одиночной игре: на дизайне уровней, на придумывании захватывающего сюжета и создании новых ужасных монстров.

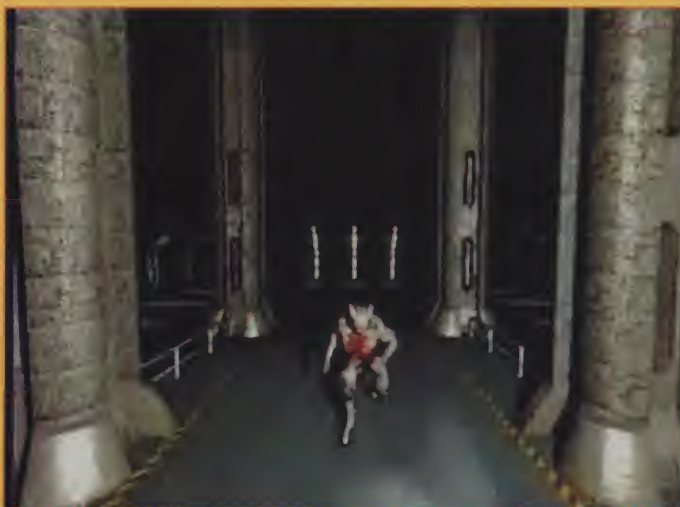


Так и не выяснил я, что это за странное создание с совиными глазами. Ну ничего, вскрытие внесет ясность...

**Проект окутался завесой таинственности и домыслов, а все попытки узнать дополнительную информацию «убиты» в зародыше просьбой не дергать занятых людей.**

встретили геймеры возвращение немецких солдат на компьютеры. Он тут же собрал весь коллектив ID Software, заручился их поддержкой и в ультимативной форме потребовал от Адриана Кармака и Кевина Клоуда, на пару контролировавших более половины бизнеса, чтобы компания занялась разработкой про-

подальше на срок побольше. Для этого имеется богатый выбор оружия, начиная от классических дробовиков и заканчивая всяческими фантастическими бластерами и пушками. Это мы уже видели, но именно в том и смысл: вспомнить былое, а кому нечего вспоминать — познакомиться с историей.

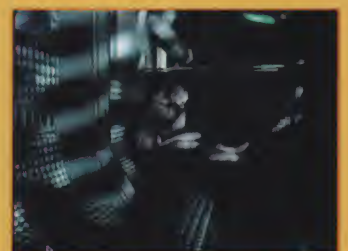


Что-то очень недоброе приближается к нам, даже не пытайтесь прятаться за колоннами. Очень самоуверенный монстр, хотя он может иметь на это право



## ДИАГНОЗ

Драматические события в ID Software возродили из прага старый добрый DOOM. На новом движке, с новым сюжетом и неизменно великолепным геймплеем к нам вернется легенда, которой через пару лет стукнет первый десяток. Вполне возможно, именно в тот день DOOM III и выйдет.



Некоторые подробности об интерьерах. Похоже, действие происходит на космической станции или в подобном ей месте





Лодка vs. подлодка

# Destroyer Command

Денис Зельцер  
aka Maxiden

Паспорт

Destroyer Command

Жанр: стратегия/симулятор

Разработчик: Ultimatum

Издатель: Ubi Soft

URL

www.ubisoft.com

Дата выхода: начало 2002 г.

Вы знаете, каково сейчас положение дел в симуляторном отделе игровой индустрии? Более чем жуткое, честное слово. Толпа, видите ли, Max Payne проходит, рапидом играет, и некогда ей со всякими штурмовиками разбираться. Симуляторам всегда пришло бы не слишком сладко — исключая самые попсовые и передовые, но за последние год-два ситуация ухудшилась настолько, что каждый новый симулятор нынче встречают не иначе как музейную ценность — и сразу же в музей и отправляют. Чтоб другим неповадно было. Поэтому издатели на пару с разработчиками ищут новые пути превращения своих весьма дорогих в разработке sim-игр в окупаемые проекты. Интересная идея посетила Ubi Soft и Ultimatum — выпускать военные симуляторы парами. Братьями. Сиамскими близнецами. Ненужное зачеркнуть. Впрочем, обо всем по порядку.

Слышали о Silent Hunter? Разумеется, слышали. При почти полном отсутствии конкурентов этот симулятор подводной лодки стал идеалом и единственным мерилom данного класса симуляторов. Разумеется, издатель Ubi Soft мешкаться не стал и анонсировал Silent Hunter 2, который в скором времени появится на прилавках европейских

Итак, какая разница между подводной лодкой и эсминцем? А очень простая: эсминец не умеет плавать под водой, по крайней мере самостоятельно. Потому и большая часть боевых действий будет проходить над

цев. Вы будете задавать траектории движения всей группы и основные правила поведения (при виде любого объекта стрелять без предупреждения, сгруппироваться на фиксированном друг от друга расстоянии и т.п.).

**Destroyer Command полностью посвящен симуляции управления самыми настоящими эсминцами.**

океанской глady, с учетом всей соответствующей специфики морских сражений. Подводные бои будут представлять собой запуск торпеды в подводную лодку, объявившуюся на радаре. Еще одна важная разница — возможность проведения военных операций группами. Подводные лодки созданы для «работы» поодиночке. Destroyer Command в большинстве миссий будет предлагать вам управлять целой группой эсмин-

Вообще миссии обещают быть весьма разнообразными. Часть игрового времени мы проведем охотясь за подводными лодками, часть — обеспечивая охрану стратегически важным судам или еще большим группам военных кораблей. Также придется заниматься бомбардировкой объектов, расположенных на берегу, и перехватом вражеских морских конвоев. Игра моделирует все процессы абсолютно



Миссии обещают быть весьма разнообразными. Часть игрового времени мы проведем охотясь за подводными лодками, часть — обеспечивая охрану стратегически важным судам или еще большим группам военных кораблей.

щопов. Одновременно с Silent Hunter 2 выпускается еще один симулятор, прозванный... М-да, Destroyer Command — вот мы, собственно, и дошли до сути. В то время как Silent Hunter 2 вплотную занимается вопросом выживания подводных лодок в полных эсминцами враждебных водах, Destroyer Command полностью посвящена симуляции управления теми самыми эсминцами. В лучшие времена все это было бы одной игрой. Но, увы, кризис в индустрии. Надо деньги зарабатывать. Если бы Destroyer Command не являлась бы совершенно самостоятельной и полноценной игрой, мы бы не посвятили ей ни строчки. Так что перейдем к делу.



Красота! Обратите внимание на отражение пламени в воде. Вставить этот кадр в фильм — разницы не заметят, поверьте



честно в реальном времени, поэтому в любой момент в нашем распоряжении — все аспекты управления кораблем. К счастью, в игре предусмотрена возможность изменения течения времени, которая на пару с удобным интерфейсом избавит нас от необходимости соверше-

время. Графика в игре весьма качественная — чего стоят одни только волны на морской глади. Очень симпатично сделаны модели кораблей, общий антураж чем-то напоминает пафосный Waterworld с Кевином Костнером — так же громоздко и наворочено. В общем на уровне. Хо-

щих заданий, которые помогут геймерам разобраться во всех тонкостях управления эсминцем. В игру встроены две большие кампании — одна в Тихом океане и одна в Атлантическом. В них моделируются реальные исторические события. Плюс к этому — генератор миссий, в котором вы сможете задать любые параметры, начиная с погоды и заканчивая расстановкой сил. Но этим сейчас удивить разве что малолетних капитанов в яслях да детских садах. Самая главная фишка — опция мультиплеера, которая соединяет две игры в одну. Речь идет, конечно же, о взаимном сотрудничестве Silent Hunter 2 и Destroyer Command. Таким образом, заделавшись капитаном подводной лодки, вы можете забить стрелку капитану эсминца и померяться силами. Разве не об этом всегда мечтали уставшие фэны Counter Strike? Пока не вполне ясно, насколько велика аудитория, которая будет покупать эти игры, и сможет ли эта концепция оправдать себя. Не будем загадывать, а просто поставим диагноз: еще одна отличная игра с богатыми возможностями. К тому же без конкурентов. Ждите в начале 2002 года, дорогие студенты. Что? Почему аудитория пустая? Почему студенты прогуливают?! **MG**



Да простит Господь тех бедолаг, за которыми плывет эта команда, ибо их головы будут разнесены бортовыми K-Guns в один момент (аминь!)

ния тысячи мышинных кликов в сотне окон в минуту.

В Destroyer Command будет присутствовать больше дюжины различных классов эсминцев, поделенных по соотношению «скорость/сила», у каждого из которых своя задача. Веселья ради на каждый корабль устанавливается масса оружия, среди которого присутствуют пятидюймовые пушки, 20- и 40-миллиметровые орудия для истребления вражеских самолетов, а также торпеды и глубинные бомбы для друзей наших нижних, то бишь подлодок.

Возвращаясь к Silent Hunter 2, Destroyer Command почти полностью повторяет ее интерфейс и графику. Для тех, кто не читал превью Silent Hunter 2, так уж и быть, повторю. Во-первых, очень удобный и симпатичный интерфейс, все управляется с мыши, но при достаточной сноровке комбинация «мышь + клавиатура» ускоряет доступ к опциям и командам в несколько раз. Вообще оба симулятора сильно облегчены в деталях и не являются подобием тех хардкорных самоубийственных симуляторов, которые выпускали раньше, — с моделированием игрового процесса по самым изощренным учебникам для подводников. В игре довольно легко разобраться, хотя на это и понадобится некоторое

время, надо сказать, это не уровень 2002 года, когда игра должна выйти. Впрочем, вопрос о том, какие красоты можно впихнуть в игру, большая часть которой проходит над наведением стволов по радарам и отслеживанием целей, остается пока открытым. Что касается Ultimatum, они ничего особенно нового в индустрию, увы, не внесли.

Что касается режимов игры, то особых сюрпризов поначалу не заметно. В Destroyer Command предусмотрен набор сингл-миссий, связанных в сценарий, и огромная куча обучаю-



Фантастически красивая водная гладь, отражения, дым... Глаз не нарадуется. Обидно то, что эту воду и эти вот облачка придется наблюдать на протяжении всей игры в неизменном виде



Самая главная фишка — опция мультиплеера, которая соединяет две игры в одну. Речь идет о взаимном сотрудничестве Silent Hunter 2 и Destroyer Command. Таким образом, заделавшись капитаном подводной лодки, вы можете забить стрелку капитану эсминца.



## ДИАГНОЗ

Отличный симулятор боевого эсминца от именитого производителя без конкурентов. Уникальные возможности мультиплеера, вполне приемлемая графика, работа отличного качества. Только вот... Найдутся ли гурманы на это блюдо?





## Декларация добрых намерений

# World of Warcraft



Лондонская выставка ECTS — мероприятие куда более скромное, чем весенняя E3 в Лос-Анджелесе. Некоторые гранды игровой индустрии решили и вовсе проигнорировать это событие, посчитав старушку Европу диким провинциальным захолустьем. Это лишь сыграло на руку хитрым гражданам из Blizzard, которые представили 2 сентября свой новый проект. То, что на E3 было бы просто заметным событием, на ECTS превратилось в главную сенсацию мероприятия: Blizzard делает онлайн-ролеву, основанную на вселенной Warcraft.

Юрий Салтыков  
aka Bitnik

асном

World of Warcraft

Жанр: MMORPG  
Разработчик: Blizzard  
Издатель: Blizzard

URL

[www.blizzard.com/wow](http://www.blizzard.com/wow)

Дата выхода: не объявлена

Удачно придуманный игровой мир является для разработчиков настоящей дойной коровой. Армия поклонников с восторгом кушает многочисленные сиквелы, даже если они значительно уступают оригиналу. Более того, фаны спокойно воспринимают расширение жанровых границ. Под одной торговой маркой можно выпускать RPG, стратегии, квесты, шутеры, и все это будет успешно продаваться. За примерами далеко ходить не надо: Might and Magic, C&C, Fallout... Теперь та же участь постигла и мир Warcraft. Новое творение Blizzard так и называется — World of Warcraft, но это вовсе не RTS, а онлайн-ролевая игра, мультиплеерная ролевая игра, прямой конкурент UO, EverQuest и Asheron's Call. Проект находится в разработке уже более года, журналистам в Лондоне был про-



демонстрирован вполне играбельный прототип. Но дата финального релиза не определена пока даже приблизительно, поэтому на большинство вопросов сотрудники Blizzard отвечали уклончиво, охотно рассказывая о своих мечтах, но без особого энтузиазма делясь информацией о том, как же конкретно их благие намерения будут реализованы в игре. Но и этого вполне достаточно, чтобы понять, что World of Warcraft следует ждать, это будет суперпупермегахит. Blizzard, похоже, просто не умеет делать других игр.

О сюжете пока неизвестно ничего, кроме того, что дело происходит через четыре года после окончания Warcraft III, который появится на прилавках в начале 2002 года. Действие разворачивается на двух больших материках — Lordaeron и Azeroth. Будет ли в игре сквозная история, определяющая цели игроков и порядок событий, или лишь ни к чему не обязывающая сюжетная завязка — тайна, покрытая мраком. А вот о графике уже можно вести вполне конкретный разговор. Движок разрабатывался

специально для World of Warcraft, но с учетом уже сложившихся традиций. Сохранены цветовая палитра и стилистика серии, то есть игровое окружение не стремится казаться «всамделишным». Несмотря на некоторую мультяшность, WoW не оставляет впечатления примитивности: полная трехмерность, модели с большим количеством полигонов и подробной анимацией, динамические небеса и водные поверхности. Даже лица (морды) персонажей передают испытываемые ими эмоции, а пальцы двигаются каждый по отдельности. Не знаю, можно ли будет в игре жестиковать (фигу скрутить или средний палец оттопырить), но технически такая фишка вполне осуществима. Игрок не привязан к изометрии в три четверти, колесиком на мыши камера легко переключается от top-down до вида «из глаз», а на правую кнопку по умолчанию wechselt режим free look. Все основные действия выполняются левой кнопкой — типичный point & click: прицеливаемся в кобальда, курсор превращается в меч, показывая, что это не просто тварь, а потенциальная экспа и ее следует убить. Когда дело будет сделано, курсор примет вид руки, напоминая, что тушку противника следует еще и обыскать на предмет изъятия золота и полезного хабара. В уже существующих онлайн-PRG половину экрана, а иногда и больше занимают различные управляющие и информационные панели, а сами события разворачиваются в относительно небольшом окошке, в World of Warcraft интерактивные элементы стараются не мешать игроку. В левом верхнем



Это не минотавр, а Tauren. Пoblize познакомиться с расой быкообразных красавцев нам еще только предстоит в готовящейся к выходу Warcraft III



углу размещаются портрет героя и индикаторы здоровья и ма-ны/усталости, справа сверху — мини-карта, на которой автома-тически отмечаются ключевые места, внизу кнопки инвентори и меню, сюда же выводятся, по желанию, дополнительные

бельные расы, но релиз состоится с тремя, пришедшими из RTS. Негусто, конечно, но я готов со-гласиться с разработчиками, ут-верждающими, что лучше иметь три совершенно разные расы, чем два десятка почти одинаковых. Особое внимание уделяется гене-

нающих, не имеющих RPG'шного опыта, игроков. Чтобы полноцен-ным членом влиться в игровой мир, совсем необязательно пред-варительно читать толстенный мануал или мегабайтный readme. Не будет и столь характерной для других онлайн-ролевых игр многочасовой стартовой рас-качки персонажа. Только что со-зданный герой сразу начинает свои эпические приключения, а не болтается неделями вокруг ближайшей деревни, истребляя бабочек, мышек, кроликов и про-чих безобидных представителей фауны. Не должно возникнуть у игрока и вопросов: «Куда пой-ти? Чем заняться?» Лекарством от скуки служит развитая систе-ма многоступенчатых квестов. Пример ее работы продемонст-рировали журналистам на ECTS. Руководивший презентацией Bill Roper за несколько минут создал нового героя (воина-человека) и, оказавшись в стартовом городке Moonbrook, принялся болтать с NPC на улицах. Первый же встречный торговец поведал ду-шераздирающую историю о пол-ном упадке деловой активности. В близлежащем лесу завелось ходячее дерево Ironbranch, пова-дившееся отнимать у негоциан-тов, движущихся по лесной доро-ге, товары, деньги и прочие ма-териальные ценности. После раз-говора с купцом на мини-карте появилась голубая стрелка, отме-чающая место, где можно полу-чить дополнительную инфу по квесту. Это оказалась аптека, хо-зяин которой рассказал, что су-ществует меч, отлично приспо-собленный для рубки распоясав-шихся деревьев-разбойников. Бе-да лишь в том, что меч украден. Очередная стрелочка на мини-карте подсказала, где искать вора. Этого нехорошего человека пришлось убить, после чего обнаружилось,



Хороша тетка! Сапожки, конечно, не от Гуччи, но это вполне компенсируется ве-личины меч. Попробуй, поспорь о вкусах с амазонкой, когда у нее такой ножичек

кнопки для часто использующих-ся команд. Любое окно или па-нель можно свернуть, но и в рас-крытом виде служебная инфор-мация старается не заслонять действий на игровом экране. От-дельного упоминания достойно окошко чата. Отныне оно пред-назначено только для общения — в нем никогда не будет сообще-ний типа: «Вы ударили Нехоро-

рации внешности персонажа. Процесс похож на составление фоторобота: из огромного числа вариантов предстоит выбрать те-лосложение, оттенок кожи (шку-ры) и волос, прическу и даже ха-рактерную мимику. Авторы кля-нутися, что с учетом того, что до-спехи и оружие будут очень разнообразны, в World of War-craft все персонажи будут визу-

**В игре не будет ситуаций, когда ваш персонаж вынужден чего-то ждать, а вы в это время читаете книжку или смотрите телевизор. Цель Blizzard — динамика и непрерывный action.**

шего Огра двуручным мечом 1d10+3. Попали. Нехороший Огр получил 8 очков повреждения. Нехороший Огр проснулся и не-добро на вас посмотрел». Вся си-туация, вплоть до взгляда испод-лобья и оскаленной морды, будет наглядно показана в основном ок-не, а потерянные противниками хиты будут просто отлетать от их тел красными циферками.

Почти любая ролевая игра на-чинается с генерации персона-жа — World of Warcraft не станет исключением. Первым делом сле-дует определиться с расовой при-надлежностью своего героя. Это несложно, так как доступны лишь люди, орки и минотавроподобные Tauren, с которыми нам еще только предстоит познакомиться в Warcraft III. Позднее, скорее всего, появятся и другие игра-

ально отличаться друг от друга и выглядеть весьма внушительно. Даже только что сгенерированный герой не покажется никому лег-кой добычей. Про систему клас-сов, навыков и даже базовых ха-рактеристик не известно пока ни-чего, точнее, почти ничего. Неко-торые классы будут аналогичны юнитам из RTS серии Warcraft. В рамках каждой специальности имеются варианты развития, то есть существует что-то похо-жее на дерево скиллов в Diablo II. А вот как будет происходить рост персонажа — пока непонятно. Не ясно даже, будут ли у героев уровни, будут ли расти с опытом основные характеристики и каким образом приобретаются и разви-ваются навыки и умения.

Особый упор делается разра-ботчиками на привлечение начи-



Не знаю, будет ли в игре смена времен года, а вот день и ночь будут точно. А еще разработчики обещают сделать обалденно красивые закаты и рассветы



Только что созданный герой сразу начинает свои эпические приключе-ния, а не болтается неделями вокруг бли-жайшей деревни, ис-требляя бабочек, мы-шек, кроликов и прочих безобидных представи-телей фауны.



Несмотря на некоторую мультижанность, WoW не оставляет впечатления примитивности: полная трехмерность, модели с большим количеством полигонов и подробной анимацией, динамиче-ские небеса и водные по-верхности.





Стандартный вид игрового интерфейса. Управляющие элементы скромно расположились по краям экрана и изо всех сил стараются не мешать любоваться красотами мира



*Заранее планируются меры борьбы с перенаселенностью игрового мира: при достижении критической массы игроков будут открываться параллельные миры, в которые и попадут новички.*



## ДИАГНОЗ

Пока World of Warcraft сильно напоминает круто проапгрейженный по части графики Diablo II, полностью перенесенный в онлайн. Отчасти это объясняется недостатком информации по ролевым аспектам игры (система классов, навыков и развития персонажа). С другой стороны, Blizzard и не скрывает своих намерений сделать RPG с ощутимым креном в сторону action. Окончательный диагноз ставить еще слишком рано, но «пациент скорее жив, чем мертв».



Игрок должен чувствовать себя легендарным героем, а потому любой противник будет выглядеть внушительно. Возможно, этот гном и не слишком опасен, но по внешнему виду этого не скажешь

ждать, а вы в это время читаете книжку или смотрите телевизор. Цель Blizzard — динамика и непрерывный action.

При такой заточенности действий на постоянную боевку и умереть недолго. Смерть персонажа в World of Warcraft — событие неприятное, но не трагическое. В каждой зоне имеются специальные безопасные точки, на которых происходит немедленное воскрешение павших героев. Какой-то штраф на неудачников, умудрившихся умереть, налагаться будет, но непонятно, в чем он будет выражаться. В других играх в этом случае снимают экспу и (или) доспехи и оружие, имевшиеся в момент гибели. В WoW герой

что в Blizzard еще поработают над этим вопросом, ведь player killing — важный, а для некоторых и основной момент игры. Кстати, если вы не хотите, то можете и не участвовать в разборках с другими игроками. Имеется специальная опция, и лишь активировав ее, вы получаете возможность не только убивать других персонажей, но и сами становитесь целью для нападения. Впрочем у «мирных» героев остается возможность выяснить отношения, не переходя в стан убийц. Для этого будут предназначены специальные серверы PvP (Player vs. Player), на которых РК возможен для любого героя, NPC и монстров на этих своеобраз-



очнется столь же опытным, что и умер. Более того, все шмотки тоже останутся при нем. Это удобно, если вас сразил монстр, но несправедливо, если убийство совершил живой игрок. Что тогда достанется в качестве награды победителю дуэли? Надеюсь,

ных аренах не будет. Так что киллеры не смогут более безнаказанно хамить миролюбивым игрокам. Правильное решение!

Многолетний опыт успешного функционирования Battle.net окажется очень полезен при развертывании сети World of Warcraft. А это будет именно сеть с несколькими узлами в разных частях света, так что лаг игрока из любой страны останется в пределах разумного. Заранее планируются и меры борьбы с перенаселенностью игрового мира: при достижении критической массы игроков будут открываться параллельные миры, в которые и попадут новички. А вот о привычной халатности Battle.net придется забыть, размер ежемесячного платежа за право игры пока не определен, но вряд ли он будет сильно отличаться от стандартных для аналогичных сервисов (\$10). Выйдет World of Warcraft еще очень нескоро, авторы отказываются называть даже приблизительные сроки, так что еще есть время обзавестись хорошим каналом связи с Интернетом и кредитной карточкой. **MC**



Тени над городом встали...

# EverQuest: Shadows of Luclin

Несмотря на выход новой, возможно, более перспективной онлайн-игры *Anarchy Online*, *EverQuest* продолжает пользоваться заслуженной любовью игроков и остается лидером по количеству регулярно играющих пользователей (почти 400 тысяч). Выход игр нового дополнения, по замыслу разработчиков, должен еще более упрочить позиции *EverQuest* как ведущей игры и отразить все нападки на ее графику, которая на сегодня выглядит достаточно отстало.

## Немного истории

Те, кто путешествовал по землям EQ, могут припомнить, что на острове, к которому причаливает корабль по дороге из Qeunos в Erudin, живут человекообразные кошки, называемые Kergans. Как оказалось, ранее кошки жили по всему континенту Odus, ныне занимаемому эрудитами, и были вытеснены последними на острова. Есть подозрение, что именно эрудитские некромансеры наслали на кошек какую-то разновидность чумы. Когда умер лидер кошек, то случилась большая разборка между кошками и некромансерами у города Paineel, в результате которой большой кусок земли вместе с городом кошек взмыл ввысь и отправился на Луну, вращающуюся вокруг мира Norrath, — на Luclin. По-

следствия этой разборки можно увидеть и сейчас — стоит лишь прогуляться в окрестностях города Paineel. Громадную яму трудно не заметить. Разглядывая эту достопримечательность, постарайтесь не упасть внутрь, так как даже если находиться под действием заклинания levitate, то при планировании в яму попадаете в другую зону — The Hole, где levitate пропадает, и вы падаете прямо к ногам босса местного подземелья. Если при столь рискованном падении вы и не убьетесь, то эту оплошность мгновенно исправят — если не сам мастер, то его миньоны. Добывание тела со всеми шмотками из этой дыры потребует помощи высокоуровневого некромансера или боевой группы из более двух десятков человек уровня 55+.

Но вернемся к истории Kergans. Переместившись в давние времена на луну Luclin и, как выяснилось, благополучно обосновавшись там, кошки не только не зачахли, а напротив, окрепли и телом, и духом. Назвались они теперь Van Shir.

Новая раса кошек Van Shir более всего похожа на барбаров, живущих в Халасе. Наиболее подходящие классы для них — это воины, воры, барды и шаманы и beastlord'ы. Подробнее о последнем классе.

## Beastlord

Ура! Наконец-то, в первый раз со времен выхода EQ, появился новый класс. Событие это достаточно интересное и неординарное, поскольку все 14 классов EQ подвергались длительной балансировке и анализу как при разработке, так и в течение всей игры. Добавление нового класса всегда может изменить игровой баланс. Учитывая то, что beastlord — гибридный класс, можно сказать, что Verant решил не слишком рисковать.

Гибридные классы — это те, в которых сочетаются 60% способностей и характеристик воина и 40% от кастера. Пока в EQ

Lady Alice

## Паспорт

EverQuest: Shadows of Luclin

Жанр: онлайн-овая RPG

Разработчик: Verant Interactive

Издатель: Sony On-line Entertainment



www.verant.com

Дата выхода: декабрь 2001 г.



Воин-кошка, охраняет свою деревню



Похоже, что это новые злобные монстры, причем кастеры

*Наконец-то, в первый раз со времен выхода EQ, появился новый класс. Событие это достаточно интересное и неординарное, поскольку все 14 классов EQ подвергались длительной балансировке.*

лишь три гибридных класса — это паладин, Shadowknight и рейнджер. Они происходят от клерика, некромансера и друида. Beastlord,





*Shadows of Luclin — очередной удачный шаг компании Verant по улучшению столь популярной онлайн-игры. Переделанная графика плюс новая раса и новый класс — это более чем достаточно для expansion.*



На этой картинке хорошо видно, что броня не повторяет форму тела кошки, а имеет собственную форму



На первый взгляд земля не сильно отличается от того, что можно увидеть в Ruins of Kunarak, скажем, в зоне SkyFire Mountains, но, присмотревшись, можно отметить, что радиус видимости стал больше, горы — реалистичнее, а поверхности — качественнее

похоже, будет новым экспериментом. В нем сочетаются способности воина и двух кастеров — в большей степени шамана и в меньшей — magician. Хотя большинство заклинаний у него шаманского типа, он обладает богатыми возможностями по вызыванию петов и закармливанию животных. В отличие от шаманских петов-собак, которые реальной боевой силой не являются, петы beastlord'ов будут неплохо драться. Кроме того, у них есть специальный ряд заклинаний, предназначенных для улучшения петов. Мы все равно сомневаемся, что

петы нового класса окажутся лучше, чем у magician, являющихся признанными специалистами в этой области.

Как мы уже сказали, новый класс будет гибридом, так что, кроме заклинаний, и сам beastlord будет неплохим бойцом. Предпочтение в драке beastlord'ы будут отдавать рукопашному бою

**Графика в Luclin практически переделана заново. Перерендерены все модели базовых персонажей, вещей, одежды, брони и так далее. Новая 24-битная графика смотрится значительно лучше.**

или оружию, напоминающему клыки и когти, то есть кинжалам.

#### Графика

По сравнению с тем, что вы увидите в Luclin, все предыдущие графические навороты, появившиеся в более ранних дополнениях, можно смело назвать жалкими примочками.

Графика в Luclin практически переделана заново. Перерендерены все модели базовых персонажей, вещей, одежды, брони и так далее. Новая 24-битная графика смотрится значительно лучше. Особо отметим переделку моделей всех персонажей — это действительно большая и хорошо сделанная работа. С другой стороны, некоторые изменения спорны, например тролли лишатся своего мешкообразного вида и будут значительно больше похожи на Шварценеггеров с клыками. Для тех, кто будет решительно разочарован изменением вида своего любимого троллевого воина 60-го уровня, есть возможность включить опцию, когда вы будете видеть себя таким, как и прежде.

Правда, остальные будут видеть вас все равно в новом обличье.

Поскольку модели персонажей переделаны под значительно большее число полигонов, появилась возможность реализовать мимику лиц. Она будет использоваться как в битвах, для отражения происходящего, так и для выражения эмоций.

Броня наконец-то перестанет быть лишь текстурой на модели персонажа и станет самостоятельной одевающейся 3D-моделью. Это значительно повысит графическую реалистичность — теперь панцирь и пластинчатые доспехи действительно имеют объем, а новые доспехи могут похвастаться шипами, лезвиями и другими выступами.

Разумеется, и сама новая часть мира Luclin смоделирована со значительно лучшей графикой. Судя по скриншотам и заявлениям разработчиков, мы сможем увидеть вещи на таком уровне, который так порадовал всех фанатов онлайн-игр в Anarchy Online.

Не удовлетворившись аппаратным T&L современных видеокарт или решив сделать игру работоспособной и на более старых 3D-ускорителях, разработчики из Verant придумали собственную

технология UMBRA, которая будет обеспечивать более высокую скорость кадров с помощью отсеивания невидимых поверхностей еще до рендеринга.

#### Луна Luclin

Луна Luclin неподвижна относительно планеты, поэтому лишь одна сторона ее освещена, вторая же находится во тьме. Соответственно поделены и зоны — какие-то из них светлые, а другие находятся во мраке. Перемещение между основным миром Norrath и луной будет осуществляться с помощью специальных обелисков и заклинаний, доступных некоторым классам. Скорее всего, это будут визарды и друиды.

Новый мир состоит из 24 зон. Куда их столько, когда и так большая половина существующих пустует и предназначена лишь для увеличения расстояний между популярными местами охоты? Извините, коммерция. На новой коробке обязательно надо написать: «Более 20 новых зон с уникальными вещами», чтобы зама-



Переделанный типат, конечно, посимпатичнее, но с эльфами ему все равно не тягаться





А вот так переделали троллей

нить покупателей. А переделка и обновление существующих пустых зон может вызвать недовольство 2% охотящихся там игроков, что негативно скажется на чем-нибудь. Да и опыты с переделкой зон уже показали то, что новшества вызывают лишь кратковременный наплыв 55+ персонажей, которые «зачищают» зону от входа и до последнего закоулка в поисках ценных предметов, после чего она остается такой же пустынной, как и была.

#### Изменения в игровом мире

Вам так и не удастся вырасти выше 60-го уровня. Получив значительные проблемы после первого поднятия планки максимального уровня с 50 до 60, Verant больше не собирается устраивать себе и игрокам новые трудности, ведущие к раздорам. Вместо этого обещают лишь множество новых предметов и зон для охоты. Относительно того, собираются ли исправлять хотя бы с помощью предметов существенный

перекосяк в сторону боевых классов и отставание чистых кастеров по наносимому вреду, — ничего не известно. Есть опасения, что Verant будет по-прежнему стоять на позициях в стиле «мана не должна расти слишком быстро», «если вы кастер, то медитировать 80% игры, созерцая книгу заклинаний, — это нормально», «вещи, прибавляющие скорость или мощность даже отдельных заклинаний, — недопустимы». С другой стороны, боевые классы могут не беспокоиться — наверняка будет куча новых шмоток, мечей, дубин и прочих средств изничтожения монстров в ближнем бою.

#### Закключение

В целом Shadows of Luclin — очередной удачный шаг компании Verant по улучшению столь популярной онлайн-игры. Возможно, они и не сделали всего, чего так жаждали от них игроки, но это относится к области видения игрового мира дизайнерами компании. В отношении новшеств: переделанная графика плюс новая раса и новый класс — это более чем достаточно для экспансии, чтобы его купили большинство игроков. Мы даже не упоминаем про новые зоны, которых и так уже слишком много в мире Norrath. **MC**



#### ДИАГНОЗ

Если вы любите EverQuest, то новое дополнение под названием Shadows of Luclin наверняка не оставит вас равнодушным. Ведь это по большому счету делает лучший ролевой проект всех времен и народов еще более интересным и разнообразным.



По всем признакам это переделанный тролль с большой дубиной

## TERRATEC®



#### SoundSystem SiXPack 5.1+

Шестиканальная звуковая карта с цифровым входом/выходом независимо от того, какую конфигурацию вы предпочитаете, на 2, 4 или 6 колонках, новинка от Terratec обеспечивает максимально достижимое качество звука в играх и DVD. Аппаратная поддержка всех игровых стандартов A3D, EAX 1.0/2.0, Sensaura, DirectSound3D освобождает процессор от подсчета стереоэффектов. Оптический выход платы позволяет напрямую работать с минидиск-рекордерами и другим цифровым оборудованием, а 8-Мб объем памяти позволяет улучшить миди звучание качественными сэмплами.



#### SoundSystem 512i

Четырехканальная звуковая карта SoundSystem 512i — недорогая звуковая плата для продвинутых пользователей. Созданная для игр, прослушивания MP3, она подойдет и для музыканта. Плата укомплектована цифровым выходом, вы можете подключить минидиск, а также к внешней DVD декодер. Сбалансированное решение, отвечающее всем последним стандартам и тенденциям.



#### DMX XFire 1024

Четырехканальная звуковая карта с поддержкой 3D. Поддержка квадрата звука и всех технологий объемного звучания. A3D, DS3D, EAX 1.0 и EAX 2.0 — вы получаете самое насыщенное и качественное звучание в играх, а четыре канала не позволят вам потеряться в игровом пространстве. Добавьте сюда цифровой выход S/PDIF и 8-Мб банк памяти для MIDI и вы увидите, что XFire 1024 — оптимальное решение по оптимальной цене.



#### AudioSystem EWX 24/96

AudioSystem EWX — представитель профессиональной линейки карт Terratec. EWX прекрасно подойдет для профессиональной работы со звуком, использование прогрессивного стандарта 24/96, высококачественные конвертеры, аналоговые и цифровые входы/выходы и полная совместимость с Windows 95/98/Me/2000/NT/DOS, поддержка ASIO 2.0, GSIF (Gigasampler), DirectSound, отсутствие помех и кристальная чистота звучания. В комплекте полный набор программного обеспечения, включая профессиональные пакеты WaveLab от Steinberg и Gigasampler от Nemesys.

**Богатство  
звуковых  
оттенков  
сделано в Германии**

[www.mpc.ru](http://www.mpc.ru)



Мультимедиа Клуб  
Ленинградский проспект - 80, подъезд 3,  
Тел. (095) 943-9390, 943-9293, Факс. 158-8975,  
<http://www.mpc.ru/>, E-mail: [dealer@mpc.ru](mailto:dealer@mpc.ru)





Побег на одиннадцатом номере

# Escape from Alcatraz

Виктор Расстригин  
(rasst@yahoo.com)

## Паспорт

Escape from Alcatraz

Жанр: стратегия  
Разработчик: Philos Entertainment  
Издатель: CDV Software

URL: [www.cdv.de](http://www.cdv.de)

Дата выхода: начало 2002 г.



Игра по своему духу напоминает Commandos с той разницей, что война в игре не объявлена. В остальном задача героев, которыми вы управляете, — провести обычную тайную операцию.

За время существования компьютерных игр нам неоднократно приходилось совершать побег из различных мрачных мест, которые можно объединить одним словом — тюрьма. Способов вернуть себе свободу можно вспомнить с десяток: были и виртуозные выуживания ключей из карманов охраны, и грубое физическое воздействие на незадачливых стражей, и неожиданно приваливавшее счастье в виде неизвестного доброжелателя, которому очень не нравилось наше пребывание в застенках. Бывало, что и мы волевым решением сокращали чей-то срок заключения, попутно нейтрализуя толпы непонятливых и не проникнувшихся нашей высокой идеей врагов. Но на моей памяти еще ни разу побег из тюрьмы не становился сутью игры, ее единственной целью.

Додумались воплотить этот сюжет в жизнь наши соседи по Европе — венгерская команда Philos Entertainment с их новой игрой Escape from Alcatraz. Но на самом деле речь пойдет не про знаменитую тюрьму на острове недалеко от Сан-Франциско (Калифорния). Действие новой игры разворачивается в мире, параллельном нашему, и жить в нем похуже, чем у нас.

В первую очередь местные жители страдают от отсутствия электричества... А может, и не страдают, поскольку никогда его не знали. Их мир живет, пользуясь другими видами энергии, сложными механическими уст-

ройствами и оружием не очень понятного образа действия.

Тамошний одиночный правитель не хочет потерять власть, поэтому все непокорные без особых проволок упекаются за решетку, где и обречены окончить свои дни. Но, как говорится, всех не пересажаешь. Нашлись люди, не только ухитрившиеся не попасться властям, но и способные по своей воле войти в тюрьму и также легко выйти обратно. Обладая таким замечательным свойством, они решили (точнее, кто-то их толкнул на такую мысль) вызволить из заточения всех противников существующего режи-

ма, ну а дальше повстанцы сами со всем справятся.

Игра по своему духу напоминает Commandos с той разницей, что война в игре не объявлена. В остальном задача героев, которыми вы управляете, — провести обычную тайную операцию. Причем способов достичь успеха больше чем один, но найти даже единственный не так просто. Нужно внимательно изучить функционирование тюрьмы, найти слабые места в ее охранной системе и воспользоваться ими. А если таких упущений не окажется, создать их собственноручно.

По ходу действия команда пополняется до пяти человек, хотя на каждую миссию можно будет взять не более трех. Каждый новый персонаж — специалист в каком-то определенном деле: Raymond — солдат, Kurt — механик, Aisha — вор, Keshua — шаман, Marcello — иллюзионист. Их возможности — ключ к успешному выполнению заданий.

В игре семь миссий, разворачивающихся в семи различных тюрьмах. Первая — вполне обычная, как бы тренировочная, позволяющая почувствовать игру. А дальше обещаны жуткие навороты и заморочные головоломки, например одна из тюрем — ржавые подводные лодки с их узкими проходами и накрепко задраиваемыми люками. Кроме самого тюремного здания немаловажную роль играет прилегающая к ней территория, а это могут быть и пустыни, и болота.



Вид сверху позволяет понять структуру тюрьмы и определить возможные пути проникновения внутрь и возвращения обратно



Финальная тюрьма зовется Алькатраз, и в ней живет сам главный босс. Ирония судьбы: властитель мира фактически находится за решеткой! Вместе с прохождением игры будет открыта и главная ее тайна: кто же стоял за повстанцами и направлял ваших героев на покорение то одной, то другой тюрьмы.

Кроме основных заданий в игре есть множество побочных, за которые можно получить какие-нибудь полезные вещи или ценную информацию вроде карты заброшенной канализации, так удобно никем не охраняемой, а ведь через нее легко обходятся все посты! Плюс к этому секреты, поиск которых заставит проходить игру не один раз.



торой заведует шаман Keshua. Правда, это все-таки не огненные шары или молнии, а обычные парапсихологические явления (проще говоря, запудривание мозгов на расстоянии).

мендовать любителям квестов, хотя поразмышлять в игре будет над чем.

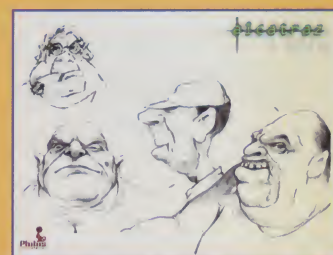
Трехмерная реализация дает преимущество перед конкурентами, а графика Escape from Alcatraz, по словам разработчиков, это просто воплощение всех 3D-технологий, которые только можно представить на сегодняшний день. Скриншоты отнюдь не опровергают их слова, так что поверим. Но из-за технического совершенства и минимальные требования у игры не слабые: начинаются они с Pentium II 450 МГц и видеокарты класса RivaTNT, и это всего лишь для того, чтобы игра пошла. Так что запасайтесь или терпением, или подходящим компьютером.

Вполне вероятно, игра будет официально издана в России, поэтому трудно сказать, когда следует ожидать ее в наших магазинах. А «у них» она должна выйти в начале 2002 года. Жаль, а то мог бы получиться прекрасный новогодний подарок. **MG**



## ДИАГНОЗ

Знаете ли вы семь способов сбежать из тюрьмы? В новой стратегии Escape from Alcatraz вам придется ими овладеть. Семь тюрем из параллельного мира, одна другая страшнее и неприступнее — это проверка вашей наблюдательности и смекалки. Сможете ли вы обхитрить охрану или сдадитесь на милость деспотичного властителя, надеясь, что в тюрьме вам предоставят компьютер?



**Кроме основных заданий в игре есть множество побочных, за которые можно получить какие-нибудь полезные вещи или ценную информацию вроде карты заброшенной канализации.**

Из доступного героям оружия самыми распространенными можно считать ножи и пистолеты, однако каждый может применять и что-то специфическое. Нашлось место даже магии, ко-

Возможность комбинировать предметы позволила разработчикам заявить о квестовых элементах и даже определить их как значимую часть игры. Но не думаю, что игру можно пореко-

## MAGIC The Gathering

Magic: The Gathering - Интеллектуальное развлечение XXI века

**НЕ ЗНАЕШЬ КУДА ПОЙТИ?  
ЛОМАЕШЬ ГОЛОВУ, КАК ЗАНЯТЬ СЕБЯ?  
У ТЕБЯ НЕТ ДРУЗЕЙ ИЛИ ТЫ ХОЧЕШЬ НАЙТИ НОВЫХ?**

### ТОГДА ВНИМАНИЕ!

Наши клубы открыты для тебя 7 дней в неделю, по 12 часов в день.  
А вход совершенно бесплатный!

**Что для этого нужно?**

*Играть в настольную игру-фэнтези Magic: The Gathering!*

**Ты еще не умеешь играть в MTG?** Вырежай купон, приходи в наши клубы, сыграв в демо-версию, получи в подарок диск!!!

**Ты - давний поклонник MTG!?** Вырежай купон, приходи в наши клубы...  
(в демо-версию можно не играть!:) - тебя ждут новогодние подарки и сюрпризы!

### СПЕШИТЕ!

Количество подарков ограничено! А Новый Год близко!

**Magic: The Gathering - отдыхай, играя!!!**



Москва Клуб «Одиссея» м. «Сходненская», ул. Нелидовская, д. 20/1, тел.: (095) 493-98-48  
Клуб «Портал» м. «Смоленская», 4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, тел.: (095) 248-49-03  
Клуб «Лотус» м. «Комсомольская», Ольховская тупик, д. 6/3, тел.: (095) 267-87-61

Санкт-Петербург Клуб «Саргона» м. «Новочеркасская», Новочеркасский пр-т, д. 47/1

- информация о турнирах для начинающих по тел.: (812) 445-10-54

Украина Компания «Саргона» г. Киев, ул. Богатырская, д. 2Б, ст. м. «Минская» - адреса клубов-участников акции в твоём городе можешь узнать по тел.: (044) 461-31-61 или на сайте <http://www.sargona.com.ua>

Все о нас на сайте: [www.sargona.ru](http://www.sargona.ru)





## Испано-корейский коктейль

# Duality

В начале было Слово,  
и Слово было два байта.

Библия программиста

Юрий Салтыков  
aka Bitnik

### Паспорт

#### Duality

Жанр: action-RPG  
Разработчик: Trilobyte Graphics  
Издатель: Phantagram

URL: [www.e-duality.com](http://www.e-duality.com)

Дата выхода: осень 2002 г.



Основная сюжетная линия — квест чистой воды. Ролевые элементы, как водится, представлены системой развития персонажей. Набираемся опыта — получаем level up.

Если игра выходит под маркой азиатского издателя, то заранее ожидаешь, что это окажется очередной довольно корявый порт на PC консольного хита, да еще и с графикой, позаимствованной из японских мультимедиа. Но не все так плохо. Phantagram — контора корейская, но Duality разрабатывается специально для персональных ПК и использует всю мощность и гибкость этой игровой платформы. Да и главные герои не будут выглядеть этакими глазастыми пупсиками а-ля анимэ, испанским разработчикам из Trilobyte Graphics эта эстетика глубоко чужда, и лично я с ними полностью солидарен.

Если вы читали произведения Вильяма Гибсона и Нила Стефенсона, основоположников и гуру киберпанка, то вам не надо объяснять, что это за зверь и с чем его едят. Суперреальные виртуальные миры, подменяющие и вытесняющие привычную действительность, роботизация человеческого организма и очеловечивание роботов, стирание граней между биологическими и электронными формами жизни — все это и есть

киберпанк. Книг с подобным сюжетом пруд пруди, фильмов тоже немало, хотя культового статуса достигла лишь «Матрица», а вот киберпанковских компьютерных игр почти и нет. Duality берется исправить это досадное упущение.

Впрочем, начинать игру придется героем, очень далеким от проблем взаимопроникновения электроники и биологии с психологией. Тревис — обычный наемник. Он работает охранником

Но злоумышленники проникли через круто навороченную электронную систему безопасности. Чтобы понять, как им это удалось, Тревис встречается с хакером Сэмом — гуру вычислительных технологий, способным взломать любую защиту, если та включена в электрическую розетку. Сэм не NPC, а еще один игровой персонаж, управляемый нами. В своих путешествиях по виртуальным мирам компьютерных сетей он повстречает уж совсем киберпанковскую личность — виртуальное существо по имени Cube, бывшее когда-то нормальным ученым из плоти и крови. Но неудачно прошедший эксперимент перенес его личность в виртуальность, да и память отшиб почти начисто. Cube — наш третий герой. Каждый из великолепной тройки имеет свои цели, слабо пересекающиеся с интересами остальных. Лишь к концу игры три почти самостоятельные истории сольются в единый поток и дадут ответ на основной вопрос любого детектива: «Кто тут у нас главный злодей?»

Жанр игры сами разработчики определяют как (в порядке убывания значимости) adventure-RPG-action, а для простоты — action-RPG. Попробуем разобраться с этим лихо замешанным коктейлем. Основная сюжетная линия — квест чистой воды. В начале игры наши герои находятся в полных непонятках, имея на руках лишь невнятные улики и слабые намеки на направление, в котором следует искать истину. Постепенно кусочки мозаики начинают состыковываться, но это не только дает ответы на вопросы, но и ставит новые, еще более мудреные. И так вплоть до пол-



Интересно, этот город виртуальный или разработчики таким представляют будущее нашего реального мира?

Не все наши противники будут людьми. Роботы — вот бойцы будущего. Впрочем не факт, что это враг, может, это дружественный и очень полезный NPC

в некоей конторе, придумавшей шутковину, которую очень хотят спереть злобные конкуренты. В один не слишком удачный день Тревис огреб чем-то тяжелым по затылку, упал, потерял сознание, очнулся — нет проектной документации. Придется искать пропажу, чтобы уберечь собственную шею от мести разгневанных работодателей. Всякий нормальный наемник привык решать проблемы с помощью кулаков и пистолета.





ного прохождения. В изобилии в Duality будут и пазлы — вечная любовь и худшее проклятие любого квестомана. Ролевые элементы, как водится, представлены системой развития персонажей. Набираемся опыта — получаем level up, а с ним и новые способности или улучшение уже имеющихся. Action, он и в Африке — action. Со злодеями придется биться, и не только в реальном мире, но и в виртуальности. Бяки склонны действовать преступными группировками составом до пяти особей за раз. Причем дизайнеры наделяют противника не только индивидуальным, но и групповым AI, так что оппоненты не будут валить толпой на пулеметы. Вообще разработчики надеются сделать боевку настолько интересной, что даже



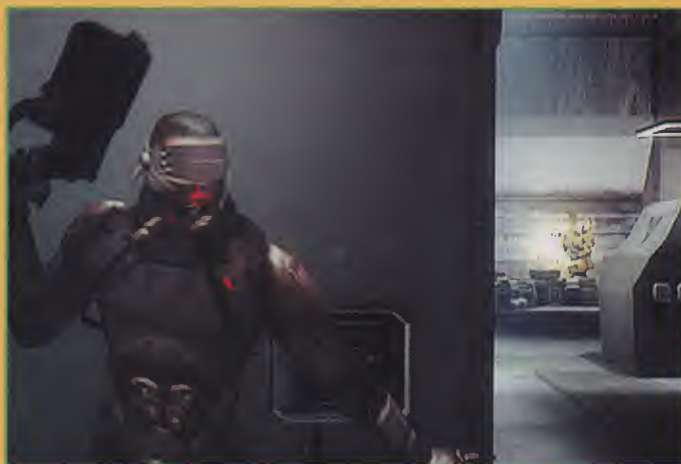
*Красиво. Жаль лишь, что все скриншоты хитрые разработчики делают с роликов. Реальные игровые модели будут отрисованы поглубже*

планируют вставить в Duality сетевую игру в режиме дезматч. Хотя я пока слабо представляю, как это будет выглядеть, слишком уж разные возможности у героев, и даже сферы обитания не всегда пересекаются.

Три персонажа дают нам три разных геймплея. Тревис — наемник, он работает за деньги, которые тратит на новое оружие, разнообразные сенсоры и датчики и даже имплантанты, придающие ему еще большую смертоубийность. Ему даже целиться не надо, пули автоматически ложатся куда следует. Но действует наш солдат удачи только в реальном мире, в виртуальность ему путь заказан. Хакер — наиболее универсальный герой. Правда, стреляет он похуже наемника, целиться за него придется игроку, но у него имеется широчайший набор сенсоров, позволяющих заранее узнать о приближающейся опасности и избежать ее, если получится. Это особенно актуально, пока Сэм находится в виртуальности. В это время его физическое тело беспомощно, так что, прежде чем

завиртуальиться, следует обложить датчиками и минами-ловушками. В виртуальности у хакера имеется Программистская библия — своеобразный сборник заклинаний, которые на самом деле являются криками, вирусами, нюками, подбиралками паролей и прочими милыми программными продуктами деструктивной направленности. Cube лишен физического тела и на события реального мира непосредственно влиять не может, но в виртуальности он дома, где, как известно, и стены помогают. С поднятием левела наш бесплотный герой получает воистину божественную силу и власть в виртуальности, а заодно вспоминает все новые подробности своего прежнего, человеческого существования.

Технологической основой Duality служит Blue engine 3.0 — новая версия уже неплохо зарекомендовавшего себя игрового движка. На нем под маркой Phantagram вышла не одна игра, а Kingdom under fire даже получила широкую известность. Blue поддерживает большинство современных технологий трехмерной графики. В Duality нам обещают такие модные фишки, как bump-mapping, динамические тени и реальную кинематику разлетающихся осколков разрушенных предметов. Модели персонажей и NPC будут состоять из пары тысяч полигонов каждый, а при прокрутке заранее отрисованных неинтерактивных роликов количество полигонов на сцене не будет увеличиваться в несколько раз. В связи с движком следует отметить еще одну особенность игры. Обычно издатель лишь финансирует проект, оставляя всю техническую часть на долю разработчиков, но в Duality это не так. Phantagram предоставил Trilobyte Graphics не только движок, но и инструмен-



*А это один из наших героев — наемник Тревис. Прочный армор, большой пистолет и умение ныкать за углом — что еще нужно, чтобы спокойно встретить любого врага?*

тарий разработки. Таким образом, испанцы могут полностью сосредоточиться на проработке содержательной части, не отвлекаясь на поиск технологических решений. Хочется верить, что Trilobyte Graphics удастся сделать действительно необычную и интересную игру, ведь костяк этой начинающей испанской фирмы составляют бывшие сотрудники Руго — авторы Comandos, одного из наиболее оригинальных проектов за последние несколько лет.

До появления Duality на прилавках остается еще почти год. Есть время прочитать «Лабиринт отражений» Сергея Лукьяненко и посмотреть «Матрицу», чтобы как следует проникнуться духом киберпанка и осознать, что это не хроники жизни компьютеризированной шпаны, а попытка понять, почему и зачем мы так стремимся создать искусственный разум, виртуальные миры и прочие способы укрыться от реальности. И, как говорил Морфей: «What is real?» **ME**



*В Duality нам обещают такие модные фишки, как bump-mapping, динамические тени и реальную кинематику разлетающихся осколков разрушенных предметов.*



## ДИАГНОЗ

*Если игра получится, то это будет что-то совершенно необычное, не имеющее аналогов. Возможно, потому игры про виртуальную реальность повалят валом, но Duality — первая ласточка киберпанка в игровом мире. Если же разработчикам не удастся в нужной пропорции смешать жанры, то мы получим несмешной клон MDK (там тоже было три героя, которыми надо было управлять по очереди).*



**Malleus Maleficarum**

**Молот Ведьм**

**Бокал:**

хайболл

**Компоненты:**

- водка — 50 мл;
- бальзам
- Jagermeister — 25 мл;
- гранатовый сок — 25 мл.



Сегодня мы еще раз поговорим о варгеймах мира Warhammer, каковые во множестве своем радуют любителей стратегий по всему миру. Как правило, такие игры предоставляют возможность сражаться различными сухопутными войсками разных стран, эпох, наконец, миров и вселенных. Единственным несухопутным варгеймом назовем «морской бой» и более

# Молот в космосе

Александр Хромов

**В** 1999 году после выхода на экраны очередного фильма из великой саги Джорджа Лукаса «Звездные войны» интерес к космическим битвам значительно вырос. На волне популярности многие фирмы стали выпускать продукты, каким-то образом пересекающиеся с темой войны в космосе. Не отстали от прочих и ребята из Games workshop, и вот на прилавках магазинов появилась новая игра Battlefleet Gothic, сюжет которой построен вокруг сражений огромных космических флотов в безграничных просторах галактики. Основные события игры разворачиваются на фоне бесконечной схватки Империи человечества с могущественными силами Хаоса в секторе галактики под названием Готик. Многие столетия человечество, ведомое бессмертным Императором, старалось объединить разрозненные поселения и колонии людей, разбросанные по всей Вселенной, чтобы защитить свои планеты от вторжения чужеродных форм жизни и оградить себя от влияния разрушительных сил Хаоса. Огромные расстояния были преодолены с помощью новых, мощных космических кораблей, кото-

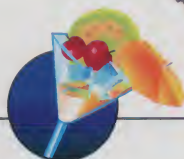
рые могли достичь практически любой точки самого отдаленного уголка галактики. Но у человечества всегда были непримиримые враги, которые стремились сломить целеустремленное развитие Империи и превратить человечество в обыкновенную биомассу, используемую в своих дьявольских планах. Демоны Хаоса много тысячелетий дожидались удобного случая, чтобы разрушить Империю, и вот, наконец, им представился шанс воплотить свои замыслы в жизнь. Один из наиболее верных соратников Императора, Хорас, переметнулся на сторону лживых богов Хаоса, соблазнившись их идеями. Собрав под свои знамена 12 капитулов космических десантников, он начал величайший черный крестовый поход против Империи. Решающая битва произошла на Терре, перед императорским дворцом, где Император получил смертельную рану от руки Хораса, который, впрочем, и сам погиб, после чего силы Хаоса были изгнаны в область ворп-шторма, которая называется Глаз Ужаса.

Теперь именно оттуда легионы космических десантников Хаоса постоянно совершают опустошительные набеги на колонии Империи, заставляя человечество дер-





поздние его реинкарнации, например игру Man of war от компании Games workshop. Как раз эта самая компания и решила исправить ситуацию, выпустив очередной шедевр, принадлежащий их мрачному миру Warhammer 40 000, миру, в котором нет места конструктивному диалогу, где все споры и конфликты решаются с помощью гигантских армий самых различных рас и народов, миру, в котором всегда идет война.



# Battlefleet Gothic

**WAAAGH! FLEET GORBAG**  
Andy Chambers' very own rust-bucket Ork fleet

*In true Ork fashion Waaagh! Fleet Gorbag was assembled out of a lot of bits and pieces. Several ships were built as concept models during the development of Battlefleet Gothic, before the inevitable Dave Andrews started creating the wonderful Ork ships that we now know and love. Let's take a little tour around the space dock.*

**Da Klau.**  
**Da Taska.**  
**Deep Wound & Gork's Grin**  
These are later additions constructed using Dave's finished models. Da Klau is my favourite, a Terror ship which was based on a Kill Kroozee model. I converted it in a couple of ways, adding a new torpedo cut from an Epic scale Whirlwind and a few other bits like different engine pods and launch bays from the plastic Imperial cruiser kit. However, Da Taska is currently lying for my favours as it is my most recent conversion (bringing the fleet up to its full complement of six Gorkers) but has yet to see battle. The taska were made from a wargame on the Zombie space and the plates on the hull are drawing plus. I don't really consider any of these ships completely finished - I keep meaning to get back to them and do more conversion work!

**Gunboyz**  
A flight of Savage gunships, these boys have had a few moments of glory when they've managed to get within 15cm of a closing target and lock on. They are particularly prized by me as they are some of the few proper Ork attack ships in my fleet.

**Ramboyz**  
These brute ram ships would be better called Jamboyz, as they tend to splatter themselves over the hull of the nearest enemy capital ship at the first opportunity. Despite their lack of good survival instincts, these boys have proved the way to victory in a number of games with their selfless sacrifice.

**Painting Da Fleet**  
As you can see I've left the capital ships an overall rusty metal colour and used brighter colours to pick out engines, turrets etc. The escort ships were a bit too small for this to work well (although I have used this scheme on the later additions - the Brutal and Savage) hence they use the strong colours of red, yellow or black. Though I'm constantly re-organising my squadrons, I always try to use the exact colour scheme to show which squadron they belong in - it saves a headache when they become thoroughly intermingled at the height of a battle.

**Arrows & Sticks**

**Boomboyz, Big Bommas & Da Blasters**  
I've experimented with all kinds of escort squadrons for the Orks and have finally ended up with big squadrons of all the same type - in this case, Undaught attack ships. These Vash Gorker style ships are scratch-built as concept models, using Epic scale Ork speedsters. The Blasters are the new style of attack ship which adds more diversity to the fleet - always a good thing when Orks are involved.

**Arrows, Sticks, Stabbers**  
More scratch-built concept models. In this case for the Ravagers attack ships. For me, Ravagers seem to work well in small squadrons of two or three. They hold on to their torpedoes for as long as possible and then launch at point blank range because, being Orks, they are

жать в постоянной боевой готовности колоссальные космические флоты в зонах вероятного появления армий отступников. Сектор Готик стал ареной наиболее жестких схваток космических флотов Империи и Хаоса, в нем нет обитаемых планет, но через него проходит огромное количество навигационных путей, по которым осуществляется сообщение между провинциями Империи, что, несомненно, является лакомой приманкой для кораблей Хаоса.

В игре вам предстоит принять на себя командование одним из флотов. В базовом наборе представлен ударный отряд, состоящий из четырех крейсеров, как имперских сил, так и сил Хаоса. По игровой механике вся система построена стандартно для пошагового варгейма: битва разделена на ходы, которыми поочередно обмениваются игроки, а те, в свою очередь, разделены на фазы. Во время этих фаз адмирал соответственно перемещает свои корабли, производит стрельбу, чинит повреждения. Почему в начале был упомянут «морской бой»? Просто в битвах Battlefleet Gothic столкновения между армиями и соединениями больше всего напоминают именно сражения парусных кораблей XVII-XIX ве-

ков. Наиболее мощное оружие находится на бортах кораблей, основные боевые построения и тактические приемы заимствованы из тактики боя парусников (все-таки сражение происходит на столе, и отразить в полной мере трехмерность безграничного космоса довольно сложно). Однако сама игра мастерски скрывает этот недостаток необычностью антуража и масштабностью происходящего. Сами корабли гигантские по своим размерам (их команды насчитывают от десятка до нескольких сотен тысяч экипажа). Несмотря на то, что в стартовом сете вам предложено всего по четыре корабля, правила описывают возможность увеличения мощи флота. Сегодня Games workshop, вернее ее подразделение Fanatic games, продолжает разрабатывать все новые и новые модели самых разнообразных кораблей из вселенной «Вархаммера 40 000».







Принцип равновесия в игре решен довольно просто: каждый корабль имеет свою стоимость, выраженную в очках, игроки договариваются между собой о сумме, на которую набирается флот, и могут формировать армии по своему усмотрению, главное, чтобы общее количество очков в итоге получилось равным.

Сегодня мир Battlefleet Gothic продолжает развиваться: в секторе Готик обнаружены пиратские флоты орков и эльдаров, на помощь имперским армадам пришел флот космического десанта, в битвах за контроль над наиболее важными маршрутами навигации принимают участие корабли некронов и тиранидов. Каждая из этих рас преследует свою цель в битвах за господство в космосе.

Не стоит забывать, что космос — это не бескрайняя пустыня. Сражения происходят около безжизненных астероидов, крупных и мелких планет. Кораблям предстоит маневрировать среди опасных астероидных полей, где каждый осколок несет смерть. Террейн для игры, как правило, создается из обыкновен-

ных камней и ненужных мячиков, которые красятся под планеты.

По всем основным расам, которые вы можете выбрать в игре, выпускаются оригинальные модели кораблей, но не стоит забывать о конверсиях уже готовых базовых моделей. Несмотря на четкую определенность правил относительно характеристик, внешний вид флота корректируется по вашему усмотрению. Для начала игры нужен базовый набор, в отличие от других игр серии Warhammer, где базовый набор



ценен только книгой правил, в нем находятся необходимые шаблоны и карты, специальные кубики артиллерии, плюс, разумеется, прекрасно оформленная книга правил, в которой можно найти практические советы по конверсии, инструкции по тактике для



## Противоборствующие стороны

**Империя** — наиболее старая и технически мощная сила, пытающаяся всеми доступными средствами сохранить контроль над этим сектором галактики. В игре имперский флот представлен различными боевыми единицами, начиная с небольших судов эскорта и заканчивая гигантскими крейсерами и линкорами. Ваш флот может включать авианосцы, укомплектованные маленькими бомбардировщиками и штурмовиками. Собирая флот Империи, у вас есть возможность создать по-настоящему сильную и, что немаловажно, красивую армаду грозных кораблей.

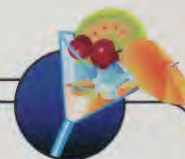
**Силы Хаоса** — в прошлом имперские подразделения, подавшие ереси Хораса. Часть имперского флота ушла тогда вместе с легионами предателей в Глаз Ужаса, и теперь жуткие корабли, покрытые кроваво-красной броней, постоянно нападают на все, что встречается на их пути. Флот Хаоса состоит из космических аппаратов различных классов, по своему типу схожих с имперскими, однако есть и необычные экземпляры, такие, как флагманский корабль Абaddonа Безжалостного, полководца сил Хаоса. Этот корабль действительно ужасен своей огневой мощью: он оборудован семью орудиями класса Армагеддон и уничтожает целые флоты и планеты одним залпом.

**Некроны** — механическая раса, состоящая из андроидов, управляемых одним гигантским кибермозгом. В секторе Готик они сражаются со всеми с одной лишь целью — захват энергетических ресурсов для поддержания жизнедеятельности расы.

**Тираниды** — инопланетные создания, вторгшиеся из других галактик. Их цель не ясна, а жестокость, с которой они ведут боевые действия, поражает даже видавших виды ветеранов; кошмарные создания, напоминающие гигантских насекомых или пресмыкающихся, объединены в огромные города-ульи, которые двигаются в сторону Терры в составе нескольких гигантских флотов. Сегодня ближе всех к сектору Готик находится флот «Авиафан». Над Империей нависла серьезная опасность быть атакованной с двух фронтов: с одной стороны, безжалостными ордами Хаоса, а с другой — тиранидским флотом «Авиафан».







различных флотов и несколько рассказов о событиях, происходивших в секторе Готик. Все вместе это создает довольно продуманный и интересный мир суровой и динамичной войны в космосе. Подразделение Fanatic games продолжает сегодня разрабатывать новые дополнения к правилам, издает журнал «Warp storm», посвященный новинкам игры. Игра в целом получилась довольно интересная, к существенным плюсам ее можно отнести довольно доступные правила, оригинальность



идеи, простор для фантазии и необычных тактических приемов.

Космос... Холодная пустота, заполненная холодным сиянием звезд... Здесь нет звуков, нет света. И потому, когда видишь, как сминается под чудовищными перегрузками корпус корабля, ты ничего не слышишь, если только ты сам не находишься там, и яркая вспышка света, когда взрывается плазменный реактор, — зачастую последнее, что ты можешь увидеть в своей жизни... А где-то далеко, в другом секторе, на другой планете — мальчик, сидящий на крыльце своего дома с отцом и смотрящий на звезды, вдруг радостно воскликнет:

— Папа, смотри, звезда мигнула!

— Да, сынок, — ответит отец. И вспомнит, как в отблеске взрыва погибли корабли эскорта, как ярким заревом на мгновение освещала вспышка взрывающегося ворп-привода кроваво-красные корабли предателей, переметнувшихся на сторону лживых богов Хаоса... И как вся команда — от капитана до заряжающего орудия — произносила ритуальную фразу, когда погибал еще один имперский корабль: «Пусть в мире станет светлее. Пусть Император укроет ваши души своим светом»...

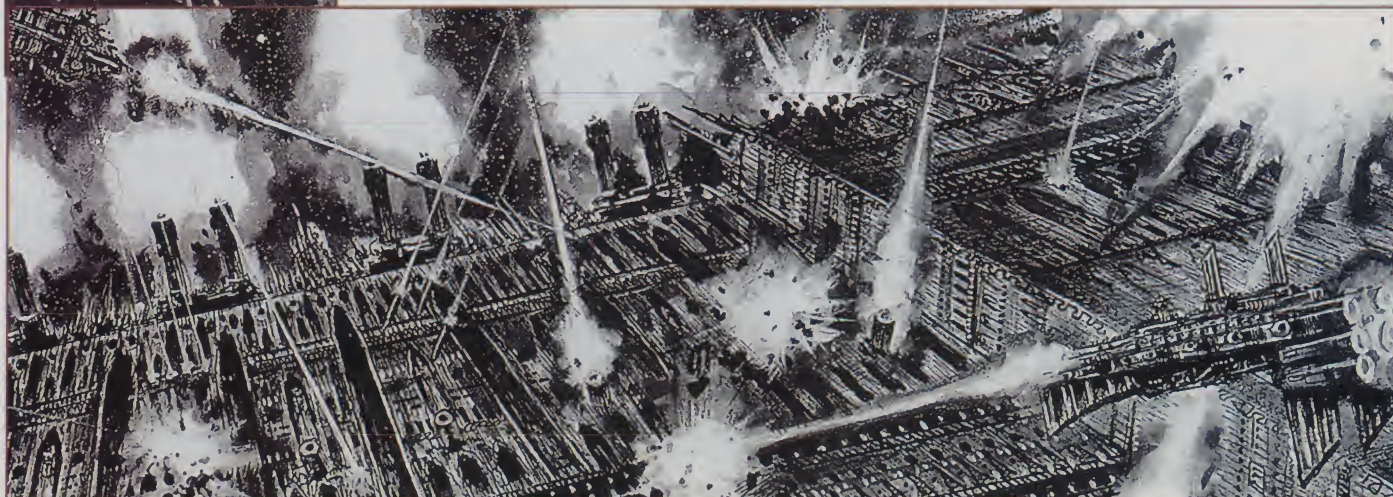
Имперская дата 145.М41. Война в секторе Готик продолжается... **ME**



## Противоборствующие стороны

**Орки** — одна из самых загадочных рас мира «Вархаммер 40 000». За всю свою многовековую историю орки смогли сохраниться в том виде, в каком их знали всегда. Конечно, новые технологии внесли некоторые изменения в их жизнь, но все равно они как были самой дикой и неорганизованной расой, так ей и остались. Их сила заключается в необузданной ярости к противнику, смелости, граничащей с глупостью, и в фанатичной тяге к битве, неважно с кем и неважно за что. До сих пор неизвестно, каким образом орки смогли освоить межпланетные перелеты, но тем не менее у них есть свои космические корабли. Так орки появились в имперских секторах галактики. По натуре им ближе всего оказалось пиратство. Флоты орков представляют собой достаточно странное зрелище: все суда состоят из различных частей уже давно погибших кораблей. Невозможность самим производить необходимые детали заставила орков скитаться в пространствах космоса в поисках кладбищ отслуживших свой срок летательных аппаратов для демонтажа с них каких-нибудь частей. Игрок, сражающийся за орков, получает в свое распоряжение неограниченное поле для конверсий и самостоятельного дизайна своего флота.

**Зльгары** — древнейшая раса вселенной «Вархаммер». Первые, кому удалось подчинить себе саму смерть. Достигнув высочайшего развития, зльгары смогли научиться сохранять свои души в частицах ворпа. К сожалению, это послужило причиной самой ужасной катастрофы, которая обрушилась на мир «Вархаммер 40 000». Так как зльгары в то время вели достаточно масштабные войны, души погибших не успевали вселиться во вновь рождавшихся, в связи с чем в ворпе скопилось огромное количество душ умерших зльгаров, которые ждали своей очереди на возрождение, а когда их количество достигло критической точки, произошла колоссальная взрыв ворпа, и в мир хлынула неконтролируемая энергия Хаоса. Она и образовала существующий ныне ворп-шторм Глаз Ужаса. Благодаря развитию технологий флот зльгаров состоит из небольших, но очень мощных и маневренных кораблей. Основной плюс зльгарского флота — это его скорость.





**В**сем давно известно, что мегахиты появляются не просто так, а к некоторым событиям. Даже если это сразу не очевидно, то, побродив по Интернету, всегда можно найти то самое нечто, с которым мегахит связан, ибо события — это такие штуки, которые все время происходят.

Вот, к примеру, Wizardry 8 мы увидели в первый раз на языческий праздник Халлявин. Разумеется, это произошло не случайно — в этой самой «Визардрии» нечисти разной просто море дикое. Ну а «Цивилизация» № 3 появилась в редакции на следующее утро, то есть первого ноября, в так называемый День всех святых. И это, конечно же, тоже не совпадение — там надо всяческие храмы строить и вообще укреплять настроение населения религией. Остальные мегахиты тоже вышли во время каких-то там забытых праздников, но это все ерунда. Вот 7 Ноября, когда теоретически должен был появиться какой-нибудь пролетарский мегахит, ничего нового мы не видели! Что это вообще за контрреволюционная выходка империалистических разработчиков?! Немедленно приступить к разработке мегахитовой пошаговой стратегии «Штурм Зимнего» и издавать задним числом! А то всем настанет полное согласие и примирение!

Лыжник

# МЕГА

**Civilization**  
НА СТРАНИЦАХ 53–56

**Wizardry 8**  
НА СТРАНИЦАХ 58–62

**Stronghold**  
НА СТРАНИЦАХ 64–67

**Project Eden**  
НА СТРАНИЦАХ 68–72

**ХИТ**

Р. С. А ведь неправ наш уважаемый Лыжник! На следующий же день после 7 Ноября вышла могучая и как раз пошаговая стратегия «Демииургии»! А кто такие «демиурги»? По традиции так называют творцов и строителей всяких миров. А вы помните ведь главную революционную песню — «Мы наш, мы новый мир построим»? То-то и оно, что игра как раз к праздничку! Но про эту пролетарскую стратегию мы напишем в следующий раз...

Примечание Боймана



# НЕКУЛЬТУРНЫХ ПРОСЯТ НЕ БЕСПОКОИТЬСЯ,

Петр Курков

или *Head & Shoulders* от Сиды Мейера

...Да-а-а... Вот оно и свершилось... Надо бы собраться с мыслями, что ли...

Вы заметили, что этот номер любимого «Мегабита» как-то неявно оказался весь из себя совсем цивилизованным? «Игрок» про Сиду, «Игры, любимые народом» про Сиду... Сплошная «Песнь о Сиде», короче. Да и как же иначе, если нагрянуло долгожданное Третье Пришествие Ее, Великой и Могучей?

Впрочем, что там на самом деле нагрянуло, — это разговор особый. Только что в «Играх, любимых...» я писал, как измельчали и поскущели все клоны «Цивилизации», с какими надеждами и опасениями ждем мы веского слова Самого Мэтра. Что же — дождалось. А вот чего дождалось, я еще толком не понял...

Нет, серьезно, играю ночами напролет в Civ III уже вторую неделю, с того самого момента, как в мои дрожащие ручки попал вожаденный диск, — и до сих пор не пойму, я в восхищении или в недоумении? Дедушка Сид, конечно, сказал то самое новое и веское слово. Только вот было ли то слово могучим откровением, или просто нас всех послали? Пока не понял. А статью сдавать надо. Так что запомните одно. Civ III — мегахитовый мегахит по определению. Даже если она будет вызывать у вас злобу и раздражение, вы все равно будете играть и играть... материться, начинать заново, проклинать съехавшего с катушек Мейера — и все равно играть.

А теперь по порядку — откуда же у меня столько странных эмоций?

Солдаты! Сорок веков смотрят на вас с вершин этих пирамид... И тихо офигевают от такого зрелища...

Наполеон,  
вслух и про себя



Паспорт

Sid Meier's Civilization III

Жанр: вечная  
пошаговая стратегия  
Издатель: Infogrames Interactive  
Разработчик: Firaxis Games

URL

[www.infogrames.com](http://www.infogrames.com)

Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц  
RAM: 32 Мбайт





## Про интерфейс

На карте, как видите, личным постоянным оном нуру, все падали управления которыми являются «Физическими» (F1-F2), но не дизайн абсолютности из-менен. Темным цветом управлен- ния является «Физический» (F3), с которого вы можете управлять в городах, в финансах. А вот с некоторыми заданными символами на «Физическом» и да сны лор не разобрался. Некоторые дилемматические возможности, за- пеленны в «Физическом», управ- лия или-то так скоро, что из- реализации использования проблема- тично. Зато оном Науки наконец-то стало наглядным и логичным. Теперь сразу видно, как строится взаимосвязь: какой от них польза и сколько времени займет та или иная разработка.

## НОЧЬ ПЕРВАЯ

Потирая ручки, запустился. Настройки — почти обычные, но сразу обратил внимание на какую-то карикатурную поповость персонажей, ранее «Цивилизации» не свойственную. Поглядите сами на эти физиономии, и вы меня поймете. Людям с такими лицами надо в диснеевских мультфильмах злодеями и пройдохами работать, а не империями управлять. Ну да ладно — в конце концов, своего мордоворота в процессе игры не видно, а от соседей никто никогда ничего хорошего и не ждал.

Однако закопшилось на дне памяти какое-то воспоминание... где-то я подобную стилистику вроде уже встречал... Но — проехали. Вошли в игру...

Опаньки! Модная штука — «открытый интерфейс», кажется, называется? Как видите, почти весь экран — сплошная карта, все меню вызываются отдельно и переделаны *напрочь*. Помнится, я говорил, что флибустеры, слававшие Call to Power, из принципиальных соображений, чтобы не быть похожими на папочку, поменяли весь интерфейс? Так вот, сам папочка Сид решил всех переплюнуть и устроил пышные похороны привычной системы управления. Подробнее — во врезке.

Кое-как разобрался, начал играть. Сразу узрел некоторые новшества в процессе, поначалу показавшиеся незначительными. Например, сеттлер теперь только строит города, больше не умеет ничего; а дорогами, шахтами, ирригацией занимается отдельный юнит worker. Или появление «государств-

венных границ». Теперь вокруг каждого города имеется зона суверенитета, обозначенная на карте. Соперники не могут здесь строить свои города и даже проходить сквозь нее не могут без вашего позволения. Если, конечно, вы не воюете. Но войны в этой «Цивилизации», в отличие от предыдущих, просто так не начинаются...

В общем, вначале меня это даже порадовало. Помните, как раньше напрягали вражеские юниты, шастающие по родной земле?

Между делом обнаружил еще наличие какого-то нового игрового намерения — «культуры», но что это такое и с чем его едят, не понял, отложил на потом... Ха! Вскоре выяснилось, что никакого «потом» у меня не будет.

Оказывается, размер той самой зоны городского влияния напрямую зависит от уровня «культуры» в городе! Культура подросла — зона сначком расширяется... И вот уже вокруг соседских городов на три клетки все — их, и ничейной земли нет, и мне негде строить свои города... Еще скачок — и у меня отрезаются уже окуренные вроде клетки...

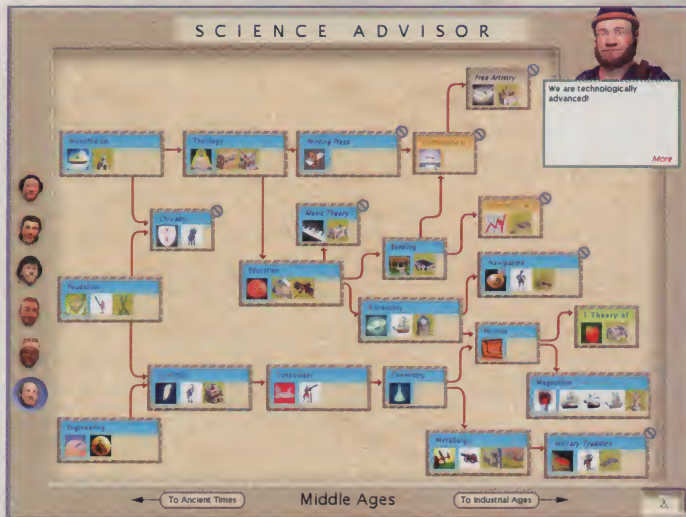
Плюнул, начал заново, полез внимательно изучать, с чем едят



эту «культуру». Но упомянутое выше подспудное воспоминание снова зашевелилось. Точно, где-то что-то как-то...

## НОЧЬ ВТОРАЯ

...Да-а, раньше у нас «Цивилизация» была, а вот культуры-то и не было. Сделал быстренько, по отлаженной цепочке, самые важные открытия, полезные для военного дела, настроил боевых юнитов — и вперед, круши, дави. Даже такое Чудо Света, как Александрийская Библиотека, строилось исключительно с военными целями — чтобы у соседей открытия воровать.



Теперь все дивно переменялось. Некультурных просят не беспокоиться. Означенный параметр «культура» начинает прирастать, только когда в городе есть соответствующие заведения — библиотека, храм, собор, Колизей и так далее. А природу культуры — куда более верный способ расширить территорию, чем даже строительство новых городов. Далее, это

единственный способ обеспечить *единство* территории, чтобы зоны городов соприкасались друг с другом и соседи не вклинились.

И даже того хуже. Когда я начал играть по второй, со мною вообще жуткий казус приключился. Мой пограничный город взял да и перекинулся к соседям-французам. Был мой — стал французский. У горожан, видите ли, возникло необоримое восхищение превосходящей французской культурой! Кинулся я город военным путем отбивать да и получил по рогам. Опять плюнул, опять начал заново...

Так что теперь в каждом новом городе первым делом библиотеку строить надобно! Вот до чего мы докатились...

...Ну да ладно. Хотите культуру — будет вам! Играю. Уже больше играю. Все замечательно пока. Соседей культурно выдавливаю. По дереву открытий двигаюсь сбалансированно, дабы что-нибудь гуманитарное не пропустить, но и военное дело не забывать все-таки. Обнаруживаю еще одну вроде как мелочь — в игре, оказывается, не-





Вот так выглядит «диалог» с соседями. В теории можно предложить им любой бартер или выставить любую претензию. Можно даже купить соседний город или потребовать его отдать просто так, под угрозой войны. Эта возможность, кстати, мажоранка тоже прямо перешла сюда из Master of Orion. Но на практике соседи почти никогда не соглашаются на равноправные обмены, всегда требуя какого-нибудь довеса (скажем, они мне открытие, а я им — открытие плюс деньги или два открытия). А требовать город или денежную дань бессмысленно даже от самых слабых. Куда проще объявить войну, ну, или город захватить, а потом замориться.

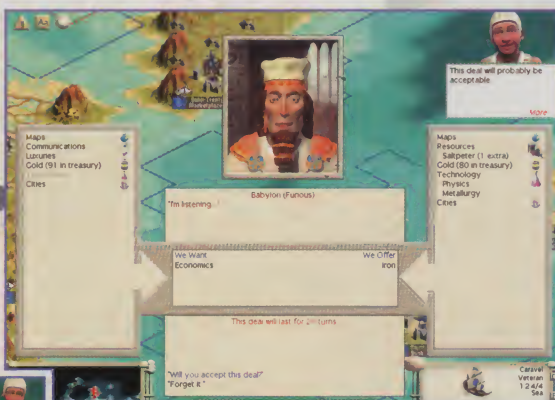
Почти единственная обнаруженная мной эффективно действующая опция — требование выслать войска с моей территории. После двух-трех повторений юниты, как правило, действительно уходят.

сколько видов ресурсов. Помните, раньше были олени, птички всякие, золото, уголь, рыбки и так далее? Но они лишь означали, что с этой клетки можно чего-нибудь (еды, денег или щитов) добыть больше, чем с обычной.

Такие же есть и здесь. Но вдобавок существуют еще «люксовые» ресурсы типа слоновой кости, вина, пряностей. Они повышают счастье народное, а самое приятное — их разрабатывать не надо, то есть человечка на них выстав-лять. Надо только, чтобы этот ресурс оказался в городской черте влияния и к нему была проведена дорога.

Развиваюсь, стало быть. Начал с соседями помаленьку торговать. Здесь это теоретически просто — можно обмениваться ресурсами, картами, открытиями, можно все это покупать или продавать за деньги... «Теоретически» — потому что хитрые соседи вечно выставляют неприемлемые требования. Очень неохотно идут на равноценный обмен...

Бац! Сосед первым построил Великую Библиотеку. Нет, так дело не пойдет. Ладно, я — и пытаюсь у себя Библиотеку купить (пара турнов оставалась, деньги вроде есть)... А не покупаются! Нельзя ускорить строительство Чудес Света! И караванов нету... Ладно, возьмем силой. Как раз Wheel открыли, сейчас настроим колесниц... Оoops. Где мои колесницы? Открытие есть, а строить не могу.



Атакую несчастными арчерами. Враг своей конницей стирает моих арчеров и переносит боевые действия на мою территорию. Ну почему у него конница есть, а у меня — нет???

### НОЧЬ ТРЕТЬЯ

...Оказывается, снова дело в ресурсах. Есть еще и третий их вид — стратегические. Лошади, железо, селитра, алюминий... и так далее, до урана. Нет на твоей территории лошадок — не будет кавалерии. Нет железа — не будет меченосцев, рыцарей, пушек. Когда сделано некоторое открытие, соответствующие ресурсы появляются на карте. Но появляются *весьма скупо!* На острове солидных размеров, где вольготно разместилось семь городов, у меня «родился» только один значок железа — и ни одной лошади...

То есть экспансия необходима, просто чтобы находиться на уровне своих открытий и создавать открытые юниты!

Собрался с силами, начал еще раз играть заново. Теперь учел вроде все. Развиваюсь гармонично. На сей раз в виде нечаянного подарочка уже ко мне перекинулся вавилонский городок, затащившийся уже от

## ПРОГРАММА ДЛЯ СОЗДАНИЯ 3D ИГР

и не только...

www.darkbasic.ru

## DarkBASIC

ОТ ИДЕИ ДО ИГРЫ - ОДИН ШАГ!

```
#INCLUDE ЖЕЛАННЕ ();
FUNCTION DarkBASIC™ ();
```

DarkBASIC™ - это уникальная среда программирования для создания полноценных игр в 2D и 3D, демонстрационных проектов, презентаций, анимаций, слайдшоу и даже бизнес-приложений с использованием языка программирования BASIC, доступного каждому современному школьнику.

Sync on;

```
REM * - - - - - *
REM DarkBASIC™ - это реализация возмож-
REM ности овладеть секретами создания
REM профессиональных программ.
REM * - - - - - *
```

LOAD OBJECT (3D)

If I WANT (

Даже если Вы никогда не программировали ранее, вам достаточно ознакомиться с руководством к этой программе, и от идеи до реализации вашего проекта не пройдет и часа! Встроенная система помощи и подробные уроки по созданию трехмерных игр построены таким образом, что пользователь постепенно осваивает основы программирования, легко и интуитивно разбирая более сотни учебных примеров.)

then MAKE GAME!  
else SUXX

DarkBASIC™ - это мощные возможности DirectX и легкость программирования на языке BASIC, оптимально как для начинающего, так и для опытного пользователя.

ENDFUNCTION

- ПОДДЕРЖКА БОЛЕЕ 650 КОМАНД
- 50 ДЕМО-ВЕРСИЙ ИГР С ИСХОДНЫМИ КОДАМИ
- 25 ПОДРОБНЫХ УРОКОВ
- БОЛЕЕ 600 ТЕКСТУР
- БОЛЕЕ 120 ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ
- БОЛЕЕ 900 3D МОДЕЛЕЙ
- ВИДЕО-ИНТЕРВЬЮ С ВЕДУЩИМИ МИРОВЫМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ ИГР

### ЖАНРЫ:

- FPS
- СИМУЛЯТОРЫ
- ГОНКИ
- RTS
- АРКАДЫ
- RPB
- СПОРТИВНЫЕ
- ACTION/STRATEGY
- ЛОГИЧЕСКИЕ
- КВЕСТЫ

### Внимание, конкурс!

Объявляется конкурс среди зарегистрированных пользователей на создание лучшей игры. Среди призов - новейшие видео и аудио-карты, лазерный принтер и даже поездка к разработчикам Max Payne!

CREATIVE



МедиаХауз  
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

МедиаХауз  
Дилерский отдел, заказ дисков почтой:  
(095) 931-9269  
Интернет-сайт: www.mediahouse.ru



Видите рыжего зверька возле вражеского города Tours? Вот это и есть лошадь, из-за которой французы все в шоколаде, а я — ...



моей культуры. На затерянном в океане островке нашел драгоценную лошадку через какие-то десять турнов после того, как открыл Wheel.

Играю, играю, играю... Голова пухнет от экономического балансирования. Правда, что любопытно, — соседи не достают. Почему-то никто на меня не нападает, все ведут себя относительно вежливо



## Про города и Чудеса

Моя идея — снова начать постройку, основывая город с типичного поселения. Как видите, столица, где построены все основные здания, включая Чудеса. Везде есть обычные здания, строится много объектов. Значит, на который приходится строить и восстанавливать, что не зря грядущее на благо своего народа...

Правда, некоторые Чудеса стали менее интересными по действию, чем раньше. Например, в Civ II же город существовал не менее, чем Мастерская. Однако, теперь автоматическим образом все здания, которые мы строим, не имеют никаких особенностей. Каждый из зданий имеет свою функцию, а самое главное — за отдельную плату.

... Основывая принципы управления городами, играя, прежде всего, надо понять, что теперь за нами приходится внимательно следить. Программа анализирует все, что мы делаем, и пытается найти слабые места. Если городок задерживается, то этот момент легко заметить и даже случайно потом обнаружить, что какой-то город уже давно не строит...

и пытаются победить в мирном соревновании. Это тоже ужасно неприятно. Для тех, кто понимает, — я сам, без захватов (не считая упомянутого мирного присоединения) построил и развил 26 городов! Первая война у меня в этой игре случилась в XVII веке, причем я сам напал на слабого соседа, когда свободные территории под боком кончились, а вдобавок потребовался имевшийся у него на землях ресурс «соль». Да и то — соль отвоёвывал и сразу замирился... Правда, для скорости освоения игры (и чтобы успеть написать эту статью) я играл на уровне Warlord (аналог старого Prince). Может



быть, на более сложных уровнях соперники наглее.

...Итак, на дворе XVII век, я невыразимо крут, круче меня только американцы (ну конечно!), и тут бац! — стратегические ресурсы типа «железо» и «селитра» начинают вырабатываться и пропадать с карты. Мол, ищите новые месторождения...

В этот момент меня наконец-то прошибло. Я понял, с чем хитроумный Сид скрестил свою «Цивилизацию» и какой гибрид я имею честь наблюдать. А вы догадаетесь?

## ДВА В ОДНОМ... ТРИ В ОДНОМ... ДАЛЕЕ ВЕЗДЕ?

Мультижанровая карикатурность персонажей и суетливая беготня фигурок на карте... Границы, которые сдвигаются оттого, что возводятся сооружения... Ресурсы, необходимые для военного строительства, каковые вдобавок можно исчерпать... Ребята, да это же Settlers'ы! Мейер элементарно ввел в игру основы самой экономически-симуля-

тивной RTS, которые только можно было использовать в пошаговой стратегии!

Как только я это сообразил, все стало на свои места. Передо мной действительно гибрид. Мы уже привыкли к разнообразным смешениям жанров — но такое, кажется, впервые. И ведь, действительно, в результате получился наикрутейший государственный симулятор. Такой, что, как я уже сказал, возникают весьма смешанные чувства. Как-то очень непривычно играть в «Цивилизацию» без всякой почти войны; но всех сил стараться не врагу переломить хребет, а собственный баланс удерживать на передовом уровне...

Кстати, нам обещана возможность победить полудюжиной разных путей. Из них некоторые — привычные. Снова можно первыми

## ► Про войну

Настоящая — пара примеров, как играть от классика. Если заморозка единиц обычная, то при первом походе можно сразу же атаковать и убивать. Если же заморозка не работает, то можно сразу же атаковать и убивать. Если же заморозка не работает, то можно сразу же атаковать и убивать.

Зато концы, победившие в неслучайном бою, могут сильно пострадать. Если раньше потопом был убитый, то теперь прибавляется еще и потерянные ресурсы (вот они, элементы КРБ в действии!). Причем начинаются бои, а не заканчиваются. Это значит, что если выиграть, то можно сразу же атаковать и убивать. Если же заморозка не работает, то можно сразу же атаковать и убивать.

Настоящая, война, конечно, поумнела. Теперь, если после обмена убитыми с врагом находящийся на волосок от смерти, зачастую самоубийственно выходит из боя и отступает.

Чужая игра, что к ней — пожалуй, впервые в истории пошаговых стратегий — уже совсем не лишним покажется полноценный солюшн... Или, разумеется, полноценный комплект мозгов у игрока вкупе с желанием их хорошенько понапрягать...

Короче, что знал, — то сказал. Чувства у меня самые растрепанные, пойду приводить их в порядок. Тут в океане еще пара островков осталась неокученных, надо поскорее кинуть флотилию, чтобы конкуренты не перехватили. MC



построить звездолет; можно захватить 2/3 всей планетарной суши; можно вообще, как всегда, всех убить, одному остаться. Но вот как вам, например, победа «культурная» (видимо, когда все державы признают твоё моральное превосходство)? А любопытнее всего победа дипломатическая. После строительства Объединенных Наций все державы мира периодически собираются за круглым столом и пытаются выбрать Повелителя Всего из двух самых крутых претендентов... А вот это, между прочим, уже чистой воды Master of Orion! Да и вообще весь дипломатический блок отдают чем-то до боли знакомым, орионским... В общем, Сид не поленился собрать по крупицам все, что показалось ему заслуживающим внимания. В результате возникла такая навороч-



Вот он, перечень существующих в игре ресурсов. Разработчики под руководством славного Сиды оттянулись по полной, решив достичь гиперреалистичности...



Награждение авторов и показ работ состоится на выставке «Медiateка» с 20 по 23 марта 2002 г. в Московском государственном выставочном зале «Новый Манеж». Имена победителей и названия лучших проектов будут опубликованы в прессе.

Цель конкурса «Визионер» — поддержать развитие российского мультимедиа-рынка. По результатам конкурсного отбора авторы лучших мультимедиа-проектов получают возможность заявить о себе в профессиональном сообществе, а издатели и разработчики — познакомиться с молодыми талантами.

# Визионер

## Всероссийский конкурс молодых авторов мультимедиа-проектов

Официальная поддержка:

Комитет по науке, образованию и культуре Совета Федерации РФ,  
Министерство образования РФ, департамент развития малого предпринимательства правительства Москвы.

### ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

К участию в конкурсе принимаются финальные версии работ.

#### Критерии отбора:

- полнота использования средств мультимедиа;
- удобный интерфейс;
- единство стилевого решения и оригинальность дизайна.

### УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

- возраст участников — до 22 лет;
- представленная работа должна быть неопубликованным для коммерческого использования проектом;
- в содержании программы не допускается упоминание об авторе или о фирме, сотрудником которой он является;
- не принимаются работы, несущие антисоциальную пропаганду;
- конкурсанты обязаны соблюдать законодательство РФ об авторских правах.

### ОРГКОМИТЕТ КОНКУРСА

Тел.: 203-9325, факс: 203-5234

Заявки на участие принимаются с 25 октября 2001 г. по 30 января 2002 г. по адресу: 111024, Москва, а/я 101 или по электронной почте [visioner@subnet.ru](mailto:visioner@subnet.ru). С формой заявки можно ознакомиться на сайтах [www.mediateka.ru](http://www.mediateka.ru), [www.pl-computers.ru](http://www.pl-computers.ru), [www.gamecenter.ru](http://www.gamecenter.ru).



# Безумный танец ядобрызгов

Пыжнюк

Вы когда-нибудь видели, как танцуют безумные ядобрызги? Напрасно. Очень советую взглянуть. Хотя, разумеется, зрелище не для слабонервных. Это, знаете ли, так забавно — наблюдать, как толпа этих самых ядобрызгов плюется друг в друга, безумно танцует и выделывает тому подобные фокусы. О чем это я? Ах да, о восьмой Wizardry! Честно говоря, о том, что это мегахит, мы знали задолго до ее выхода. Однако рассказывать следует все по порядку, причем начать с компании Sir-Tech.



## Аспект

### Wizardry 8

Жанр: RPG  
Разработчик: Sir-Tech  
Издатель: «Бука»

www.buka.ru

#### Системные требования:

Процессор: Pentium II 300 МГц  
RAM: 64 Мбайт  
Video: 8 Мбайт

Контенту эту иначе как героической назвать нельзя. Во-первых, они являются разработчиками Jagged Alliance'ов, во-вторых, им принадлежит трилогия Realms of Arcania, ролевую систему которой я считаю наиболее удачной, а в-третьих, они делают Wizardry. Впрочем, очередность как раз обратная, ибо Wizardry — это во-первых. К сожалению, первой мне попала седьмая часть этой игры, так что предыдущие я видел уже потом, однако я до сих пор считаю, что РПГ круче, чем Crusaders of the Dark Savant, не было. Нет, пожалуй, я все-таки соврал: лучшая игра — это второй



Beholder. Короче говоря, рассматривать, что лучше, — бессмысленно. Да и не о том речь, давайте я вам про Wizardry расскажу.

Так что же у нас тут такого хорошего? А хорошего тут куча. Во-первых, здесь играющий смотрит от лица своих персонажей, а это оптимальная точка зрения для ролевой игры. Нет, разумеется, дело вкуса: я знаю многих фанатов РПГ, предпочитающих вид из зависшей где-то в небе камеры, но та-

Так выглядела Wizardry VII. Перед партией самый могучий монстр в игре, но все равно жить ему осталось недолго

кой вариант несколько хуже передает атмосферу мира. Во-вторых, сражения в Wizardry пошаговые. Тут опять же на всех не угодишь, но бои в реальном времени просто противоестественны, так как играющий вынужден управлять несколькими персонажами, в то время как мозг у него всего лишь один. И мышка одна, и клавиатура, и монитор. Глаз и рук, как правило, больше, но это не особенно спасает, так как они все равно подчиняются





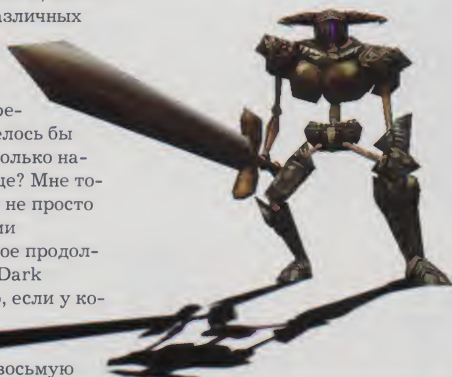
мозгу. Соответственно проассоциировать себя человек может лишь с одним персонажем в единицу времени, а ведь именно это и является главным для РПГ. Походные битвы как раз дают возможность побыть каждым из персонажей по очереди, тщательно продумывая таким образом все действия. Впрочем для фанатов real-time есть и такой режим боя, но смысла в нем я не вижу.

В-третьих, в Wizardry каким-то образом очень органично срослись магия и технология. Разумеется, нечто подобное было и в глубоком уважаемом сериале Might & Magic, но там лазерные ружья в руках у закованных в средневековые латы людей выглядели как-то нелепо, а тут у меня маг стреляет фазером и ничего. По андроидам стреляет, надо сказать, причиняя им двойной урон. А игра все равно не выглядит ни киберпанком, ни безумным коктейлем из различных эпох — все каким-то образом оказывается на своем месте.

Ну и еще об одном любопытном факте хотелось бы рассказать. У игры несколько начал. Как вам заявленьице? Мне тоже понравилось. Это же не просто следующая игра из серии Wizardry — это сюжетное продолжение Crusaders of the Dark Savant, а следовательно, если у кого остались сейвы от седьмой части, их можно смело грузить в восьмую



Древний и почитаемый всеми хайгарди Лорд Фанзанг, он же Phoonsang, до русификации. Его статуями изобилует этот странный мир. Скульптор не известен



и играть знакомыми с детства персонажами. Правда, я думаю, не у многих сохранились эти самые сейвы — все-таки со времени выхода «Крестоносцев» прошло почти десять лет, ведь они увидели свет в 1992 году. Лично я прошел их в 1994-м, и один из сейвов все еще валяется у меня на винчестере. Если кто помнит, в Wizardry VII было несколько финалов. В финале можно было наехать на Dark Savanta,

пытаясь защитить подругу Виталию и героически помереть, а можно и отдать злыдню артефакт, который он долго и упорно требовал, чтобы затем двинуться за ним в погону на корабле, управляемом все той же Ви. Говорят, что если закорешиться с ти-ренгами или ампами, с планеты можно улететь и на их кораблях, но первые были мне крайне несимпатичны, в связи с чем я их вынес, а вторые

слишком увлекались муштрой и прочим железным порядком, так что я не стал заводить с ними тесных отношений. Так вот, после окончания игры любым из этих способов генерировался специальный файл, который, будучи загруженным в Wizardry 8, начинал сюжет своим способом. Как я уже говорил, у меня сохранился лишь один финал — тот, в котором я спасаю Виталию, поэтому мне точно не известно, как начинаются остальные сюжетные линии. Знаю только, что даже мертвую партию каким-то образом переправляют в трюме корабля.

Теперь, видимо, надо сказать пару слов о сюжете. Когда-то, давным-давно, существовала раса владык. Это были невероятно умные и крутые ребята, практически боги. Потом, как это у них, таких крутых и умных, водится, они куда-то делись, оставив завещание некой избранной расе хайгарди вести себя хорошо, дабы впоследствии взойти в Звездный Круг. Для этого ритуала 'восхождения необходимо собрать три артефакта: Destinae Dominus, Astral Dominae и Chaos Molary. Первый долгое время хранился в монастыре хайгарди на планете Доминус, второй был заныкан на Гардии, обнаружен нами и отдан Саванту, а третий где-то недавно обнаружили мууки, в связи с чем все резко поняли, что восхождение близится, и устремились на планету Доминус. Мууки устроили там исследовательскую станцию, дабы понять, что вообще такое это самое восхождение. Ти-ренги и их заклятые враги ампаки организовали военные базы в различных труднодоступных регионах планеты, а Лунный Легион хайгарди начал шарить по планете в поисках артефактов. Савант, или, выражаясь словами «Буки», Чернокнижник,



Фонтан в входе в город-герой Арнику. Очень рекомендую похлебать из него водички — она целебна. Да и вообще лучше пробовать пить из всех попадающихся на пути водоемов — это бывает полезно



## Из истории

Первая Wizardry появилась в далеком 1981 году, и называлась она The Proving Grounds of the Mad Overlord, и по тем временам это был мегахитище из мегахитов. Люди играли в него долгими часами, пытались отобрать у злобного колдуна Вердны амулет, украденный им у умалишенного Требора. Когда игроки успешно отобрали амулет, разработчики выпустили следующие две части: Knight of Diamonds, где предстояло помочь королеве Маргде найти Священный Посох, и Legacy of Llylgamem, в котором надо было отыскать Orb of Earithin. Потом им надоело штамповать клоны, а потому четвертая часть The Return of Werdna кардинально отличалась от предыдущих. Играть теперь предстояло за убиенного в первой части Вердну, стремящегося отомстить. Ну он же маг, ему воскреснуть все равно что мне мегахит написать. Следующая игра Heart of the Maelstorm опять была похожа на первую трилогию, но уже следующая, Vane of the Cosmic Forge, снова стала хитом за счет новых классов и абсолютно нового графического движка. Это был настоящий шедевр. Игра имела четыре возможных финала, а соответственно седьмая часть, Crusaders of the Dark Savant, могла начаться пятью разными способами. О «Крестотосцах» я уже рассказывал в самом тексте, добавлю только, что у этой игры был самый грандиозный успех из всей серии. А потом, видимо, дела у Sir-Tech пошли не так хорошо. Разработка восьмой части затянулась, нью-йоркский офис фирмы закрылся, и разработкой стало заниматься подразделение Sir-Tech Canada, располагающееся, разумеется, в Канаде. В этот период, в 1996 году, вышел Nemesis, квест по миру Wizardry, однако он у нас не получил особенной известности из-за огромного по тем временам количества дисков (5). Впрочем я прошел его с удовольствием, чего и вам желаю. И вот теперь перед нами восьмая (по некоторым сведениям — заключительная) часть. Хотя кто там этот Sir-Tech знает... Кстати, если кто помнит мужика Бела, с которым нужно было сражаться в Wizardry VI, то он опять тут. И опять живой...

поступил проще. Он свалился в столицу Доминуса, город Арнику, и построил там Башню с атомной бомбой внутри. И, говорит, если кто мне тут куда восходить станет, я всю вашу планетенку взорву к чертовой матери!

Да, кстати, Destinae Dominus тоже неизвестно где, так как некто Мартен уже давно его свистнул и где-то спрятал. Сначала он вроде как был членом Лунного Легиона, но впоследствии спер реликвию и укрылся в заброшенной крепости с группой приспешников. Разумеется, их разгромили, но ни самого Мартена, ни артефакта так и не



нашли. Таким образом, в данный момент на Доминусе: ти-ренги, ампани и хайгарди пытаются найти три артефакта; мууки и Черно-книжник по одному имеют, а следовательно, ищут только два; трини и рапаксы просто живут активно, не любя друг друга, и ничего не ищут; а мы только прилетели и собираемся выбрать, с кем в компании мы будем искать. Ах да, прилетела еще и Разука — межпланетная мафия рэтктинов, полулюдей-полукрыс, которые сразу же начали терроризировать трини как крайних.

Если начинать играть в Wizardry 8 новой партией, то из-



Не нравится мне, как у этого парня глаза блестят. Придется замочить



начально вы работаете на мууков, один из которых нанял вашу команду для охраны, собираясь посетить Доминус. На подлете к планете ваш звездолет попался на радары Черного Корабля, и добрый дядя Савант отдал приказ немед-

ленно уничтожить незнакомый корабль. Чудом вы избежали гибели и обнаружили себя возле заброшенного монастыря хайгарди. Моя партия в конце прошлой части игры, как я уже говорил, преследовала Черный Корабль, так что звездолет, который засекли радары Саванта, оказался не неопознанным, впрочем у этого мужика на любой случай один вердикт — уничтожить. Я подозреваю, что и остальные варианты заканчиваются все тем же. А далее различия лишь в отношении к вам тех или иных рас. Например, когда я приперся к ампани, они вдруг вспомнили, что я ветеран Гардии и обругали за то, что некто генерал Ямо не вернулся оттуда живым. Чего пристали, не виноват я. Не трогали мы Ямо... Родана Леваркса, кажется, зашибли случайно, но исключительно за хамство, а Ямо не трогали. Я уж не знаю, кто его порешил, но думаю, что ти-ренги. Или Черно-книжник. Или еще кто — кому этот носорог с мушкетом нравится-то может?!

Ладно, теперь надо зачитать личное дело Черно-книжника. Черно-книжник, aka Dark Savant, повзвастейная редиска. Тиран, злобарь и вообще очень нехороший человек. Построил здоровенную империю, завоевывая планеты огромными армиями. Выглядит, по крайней мере, странно. Можете себе представить Леонардо Ди Каприо в синем халате и конусообразной шапке мага? Так вот, ничего общего. Здоровенный урод, одетый то ли в черные зловещие латы, то ли в стилизованный под латы скафандр. По крайней мере, круглый тонированный аквариум на голове присутствует. Очень не любит всех. В свое время побывал на Доминусе, откуда увез Викторию Домину, впоследствии пославшую его вдале. Больше ничего о нем не известно, однако мужик могучий.

Короче говоря, со всеми этими толпами непонятных персонажей





вам придется оказаться на одной планете, чтобы разобратся в том, кто будет совершать восхождения. Приятных вам прогулок.

Перейдем же к рассказу о собственно механизме игры. Партия свободно ходит по миру, общаясь с различными персонажами, исследуя лабиринты, однако одним из основных отличий от предыдущей части является физическое присутствие на карте врагов. Раньше все коридоры и поля были пусты и о присутствии недругов мы узнавали только по воплям нападающего противника в момент столкновения. Теперь редиск видно издали, и, если по каким-либо причинам мы не горим желанием сражаться, есть шанс обойти их или спрятаться и отдохнуть. К тому же если раньше дуэль нашей партии с врагами проходила как был в лоб, то теперь злые недруги могут забежать с флангов или ударить в спину. Чтобы защитить не слишком сильных в рукопашной



чинают совершать заявленные действия согласно этой очереди.

Магия в Wizardry крайне разнообразна. Существует четыре школы и шесть стихий. Персонаж должен развивать одну из доступных ему наук: алхимию, волшебство, пионику и теологию. Каждой из них принадлежат свои заклинания, которые делятся на шесть стихий — воду, воздух, землю, огонь,

ков. Начнем с воителей. Конечно, имеется собственное воин, то есть мужик, лучше всех машущий железными предметами в направлении противника. Дядька, несомненно, могучий, однако я почему-то не люблю чистых боевиков. Конечно, за счет узкой специализации ему нет равных в сражении, но с магией он не умеет обращаться абсолютно. Немногим больше мне нравится и рейнджер. У него есть один неоспоримый плюс — этот тип постоянно ищет и находит разные тайники и к тому же является снайпером, наносит критические повреждения при помощи дальнобойных орудий. Но с магией общается туго и только со временем учится алхимии.

У самураев ситуация гораздо лучше. Мужики эти воистину могучие — во-первых, мечами махают лучше других, умеют наносить



## География Доминуса

Будучи знатным краеведом, я провел небольшую разведку по городам и весям Доминуса. При этом выяснилось, что хайгарди живут в Арнике, столице планеты. В одну сторону от Арники располагается Тринтон, где обитают трини, а далее за болотами окопались ти-регни неподалеку от бывшей, так сказать, резиденции Мартена. А если идти из Арники в другую сторону, можно попасть сначала в заброшенный монастырь Хайгарди, а потом на дорогу, ведущую к горе Гигас, обительцу ампани и горам, где находится замок рапаксов. Более подробные указания я вам сейчас не буду выдавать, чтобы не портить последующее впечатление от игры. Ну, да, да, вы правильно догадались, я дальше и сам не знаю...



членов экипажа, в игру ввели специальное меню расстановки партии. Есть пять зон — арьергард, авангард, правый и левый фланги и центр, куда лучше всего ставить слабосильных колдунов. Если грамотно защитить их, то из-за спин бронированных сотоварищей они крайне эффективно будут поливать злодеев магическими заклинаниями. При переходе в боевой режим, который включается либо автоматически, когда противник замечает вас, либо руками, если вы заметили врага первыми, каждому персонажу необходимо заявить о своих действиях. Можно использовать оружие, предмет, сказать заклинание или исполнить любой другой фокус из богатого арсенала. К примеру, если у вас в партии дракон, то он может дыхнуть кислотой, а воин способен стать берсерком. После чего компьютер определяет инициативу для каждого из участников сражения, и они на-

божественную и ментальную. Каждое заклинание имеет несколько степеней силы, и удачность их использования зависит от навыков персонажа в науке и стихии данного заклятия. Если со всей дури пытаться пускать огненный шар, когда у тебя слабоваты познания в волшебстве или огненной стихии, то, скорее всего, угробишь свою же партию.

Каждый класс ограничен своим набором умений, однако в процессе игры профессию персонажа можно изменить. Всего в Wizardry 8 представлено 15 классов. Это, конечно, с одной стороны, хорошо, а с другой — страшно нервнует, так как при генерации партии всегда хочется создать персонажей с максимально возможным набором навы-

критические ранения, а во-вторых, они с пятого уровня начинают изучать волшебство, а соответственно могут использовать заклинания мага. Им плевать на страх. Лорды чем-то похожи на самураев, однако они по замыслу ближе всего к AD&D'шным паладинам. Это прирожденные лидеры, которые неплохо владеют как холодным оружием, так и божественной магией. При этом их здоровье постоянно регенерируется. Валькирия похожа на лорда за одним исключением: помимо всего прочего она умеет еще и обманывать смерть — если ее убивают, то существует вероятность, что она незамедлительно возродится и опять вступит в бой. Валькириями могут быть



Это вот преступник мирового масштаба Мартен. Славен тем, что свистнул Destinae Dominus и скрылся в неизвестном направлении. Впрочем по этому фотороботу вряд ли можно кого-нибудь опознать



## Расы

На самом деле выбор расы вашего персонажа не так уж и важен. У некоторых есть, конечно, свои бонусы, но они незначительны. Поэтому мой вам совет — выбирайте не тех, кто круче, а тех, кто нравится лично вам. Но о преимуществах каждой из рас я вам сейчас вкратце поведаю. Есть стандартный набор фэнтезийной игры: ничем не примечательные люди, физические сильные и выносливые дворфы, подкованные в магии и ловкие эльфы, находчивые и сметливые гномы и общительные и (с легкой руки г-на Толкиена) вороватые хоббиты. Но есть и несколько присущих только лишь Wizardry рас. Загадочные и могучие драконы способны стать неплохими бойцами. Иногда очень полезна их способность пыхать кислотой. Лично я набрал всю партию из таких парней — нравится мне идея получеловека-полудракона. Маленькие феи, обладающие повышенными способностями к воровству и магии, весьма симпатичны, однако не могут использовать доспехов. Фельпурры, люди-кошки, мало чем примечательны, но могут стать неплохими бардами. Помесь человека и ящера обычно получается не очень умной, что впрочем компенсируется ее кровожадностью. Загадочные мууки одновременно и сильные и умны, однако слишком порядочны, чтобы быть нормальными ворами. Ну и последние, равульфы, помесь человека и волка, тоже весьма разумны и сильны, а также примечательны преданностью делу, в связи с чем из них получают хорошие священники.

только женщины. Монах славен тем, что презирает практически любое оружие и броню. Впрочем, зачем ему броня — он ведь с каждым уровнем понижает свой класс брони автоматически. Да и оружие тоже не особенно нужно — монах лучше всех остальных дерется голыми руками. Ему также доступна магия псионика. Последний персонаж, которого можно назвать воителем, это ниндзя. Он мастер скрытности и разнообразных подлянок. Если его грамотно раскачивать, то может работать и вором, успешно разминирова ловушки и взламывая замки. Знает алхимию, а также умеет наносить критические повреждения.

Следующие несколько классов нельзя назвать воинами, хотя пользы они приносят изрядно. Например, бард, который, само собой, не сильномогучий воин, помогает партии отдыхать быстрее (видимо, исполняя им колыбельные), использует хитрые музыкальные инструменты, воздействующие на врага различными магическими эффектами, да еще и лучше других общается с местным населением. Епископ является, пожалуй, самой странной профессией. Он знает все четыре науки, разбирается в артефактах, умеет уничтожать мертвяков и избавлять от проклятых предметов. Правда, за счет своей универсальности развивается он несколько хуже, чем остальные персонажи, но оно того стоит. Механик — абсолютно новый класс, которого не было в предыдущих играх этой серии. Пользуясь тем, что на Dominus'e можно найти кучу механизмов, завезенных туда различными расами, механики создают из металлолома различные полезные устройства.



псионику, причем на него не действуют всякие заклятия типа «страх» или «безумие». Священник — эксперт в божественной магии, а заодно умеет бороться с мертвецами и молить во время боя о чуде. Ну и алхимик, постоянно создающий различные порошки, напитки и бомбы. Он особенно примечателен тем, что может использовать свою магию, находясь под заклятием тишины, ибо его наука не подразумевает вербальных заклятий. Все остальные умельцы, знающие алхимию, также могут пользоваться этим преимуществом. Теперь видите, сколько у вас возможностей создать партию своей мечты?

Теперь несколько слов о графике и звуке. Это я так, из вежливости вдруг решил сказать — может, кому интересно. Настоящие ценители не расстроились бы, даже если Wizardry 8 вышла бы на движке от предыдущей, однако и эстеты найдут на что здесь посмотреть. Монстры красивы и ужасны одновременно, закливания вырисованы до мелочей, на лицах NPC можно даже иногда разглядеть эмоции. Пейзажи, правда, несколько унылы и малополигонны, но зато когда встает красавица луна — на примитивность гор перестаешь обращать внимание. Звуки же традиционно для Wizardry неплохи. Ничего выдающегося, но слушать фоновую музыку приятно.

Остается добавить, что, учитывая опыт моей игры в предыдущие части, я надеюсь, что мир Dominus'a так же огромен, варианты прохождения разнообразны, а встречающиеся по дороге персонажи хитры и умны. И что я тут сижу?! Я ж семь лет бережно хранил партию в надежде поиграть в это, а теперь сижу и пишу «Мегахит»! Нечего! До свидания, счастливых игрш и все такое. У кого третий диск?! **МГ**



При этом у каждого механика есть пушка собственного изобретения, которую можно апгрейдить каждый уровень. Не обошлось и без воров. Эти ребята умеют профессионально избавляться от всяческих ловушек и замков, впрочем дерутся они тоже неплохо, предпочитая наносить удары в спину.

Последние четыре класса — узкоспециализированные колдуны. Соответственно маг профессионально использует волшебство, имея натуральную защиту от всех магических школ. Псионик знает



# WORLD WAR III

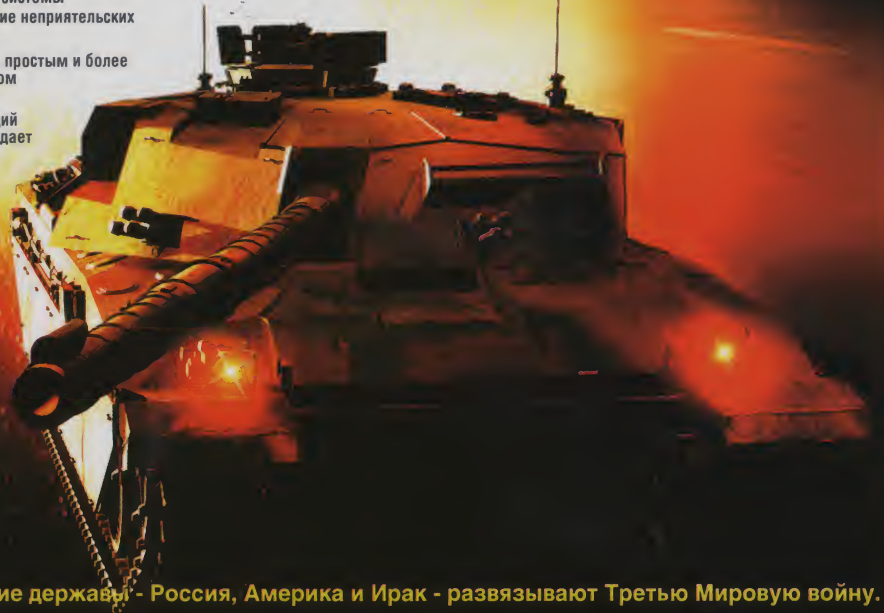
## чёрное золото

На секретной конференции Центральной Геологической Комиссии ООН были раскрыты ошеломляющие факты. Запасы нефти катастрофически сокращаются.

Ее запасов хватит максимум на 8-10 лет. Даже высокоразвитые страны не смогут придумать за такой короткий срок альтернативный энергоресурс. Волна протестов проходит по всей Земле.



- Полное трехмерное изображение
- Реальная смена дня и ночи
- Приобретение военного опыта в битвах и сражениях
- «Технологическое дерево» (изобретение нового оружия)
- Система подземных туннелей
- Строительство мостов
- Оборонные системы
- Электронные системы (подслушивание неприятельских переговоров)
- Выбор между простым и более сложным видом интерфейса
- Ошеломляющий саундтрек придает боевое настроение



Три великие державы - Россия, Америка и Ирак - развязывают Третью Мировую войну.

Забудьте про исторические войны с допотопными мечами и копьями. Отключайтесь от бешенных межгалактических войн с несуществующими лазерными пушками.

Пора ... Пора отправляться на настоящую войну с настоящим оружием. Командуйте сотнями пехотными, воздушными и морскими войсками, оснащенными наиболее развитыми технологиями оружия на сегодняшний день.

Вы приобретаете опыт и знания по мере того, как вы пробиваете свой путь по восходящей лестнице, ведя многочисленные войска к грандиозным победам, или к более горькой неудаче, поражению.

Следите за удивительными живыми сценами, сопровождающие историю! Используйте удобный издатель карты для создания своих собственных сценариев!



©2001 «РуссОбит-М». ©2001 «JoWood». ©2001 «Reality Pump».

Локализовано компанией «Revolt Games»

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «РуссОбит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru



г. Апатиты  
ул. Ферсмана д.15

г. Барнаул  
Социалистический пр. д.109

г. Владимир  
ул.Каменная д.30/18

г. Волгодонск  
Ростовская обл.  
ул. Строителей д.21  
пр. Курчатова д.17

г. Воронеж  
ул. Плеханова д.48  
ул. Карла Маркса д.67

г. Екатеринбург  
ул. Вейнера д.15

г. Иркутск  
ул. Некрасова д.1  
ул. Байкальская д.69  
ул. Лентянова д.1  
ул. Урмского д.1, д.18  
ул. Волжская д.14А

г. Краснодар  
ул. Атарбекова д.47г

г. Курск  
ул. Ленина д.2,  
гостиница «Центральная»  
5 этаж

г. Магадан  
ул. Парковая д.13 к.205

г. Махачкала  
ул. Дадашева д.11

г. Москва  
Сеть магазинов «СОЮЗ»  
ТВЦ Горбушка ул. Барюла д.10  
корп.17, 1 эт. пав.1015  
Багратионовский пр.  
Т.Д. «Горбушка» место В2-072

г. Новороссийск  
ул. Ленина д.76  
ул. Рубина д.5  
пр. Ленина д.23

г. Новосибирск  
ул. Ленина д.10  
ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Норильск  
ул. Талнахская д.79 маг. «Лазер-Диск»  
ул. Богдана Хмельницкого д.29 маг. «Легитон»

г. Самара  
ул. Аврора д.181  
маг. «АВФ-Класс»  
ул. Мориса Тореза, 103  
ул. Минчурина, 15 секция №1

г. С.-Петербург  
Загорный пр. д.10  
Невский пр. д.52/54  
Литовский пр. д.107  
Васильевский остров,  
Средний пр. д.48

г. Саранск  
ул. Пролетарская д.46

г. Саратов  
ул. Астраханская д.140  
ул. Степана Разина д.80

г. Ставрополь  
ул. Коминтерна д.42  
магазин «Ийфа»  
ул. Комсомольская д.58

г. Сургут  
ул. Энгельса д.11 блок «Б» клуб  
«Дигер»  
ул. Майская д.14  
ул. Мира д.37  
магазин «Дрим»

г. Сызрань  
ул. Советская д.22, д.51

г. Тольятти  
ул. Революционная 52 «А» торг.  
место 304

г. Уфа  
пр. Октября д.56

г. Челябинск  
ул. Цапленга д.64

г. Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова д.34А

г. Якутск  
ул. Ярославского д.20



# Взятие Измайла

Андрей Трумен

Самая страшная роль — это амплуа обывателя. Несколько лет кряду ты бомжуешь на центральной площади у Главного Костра, чтобы однажды получить тупо заточенное копье и отправиться копать ров. Через месяц проездом заглянут пучники, и стрела со свистом войдет тебе под ребро. Game over!

**В**озможен и следующий вариант: через год ты на пару с инвентарной мотыгой сгинешь в близлежащей каменоломне или отправишься сторожем в сад, где тебя задерет пропущенный патрулями медведь. Дольше всех в Stronghold живут попы, шуты и пропойцы, непременно появляющиеся с открытием новой таверны. Самый же славный конец — стать лордом, тем самым бездельником, что целыми днями занимается праздношатанием. Когда за лордом приходят иссеченные латники, он с улыбкой встречает палачей: его люди мертвы, земли разорены, а цитадель пала. Только те,

кому нечего терять, умирают с высоко поднятой головой.

## Стена

Вопреки устоявшейся маркетинговой политике производства всевозможных аддонов вместо полновесных игр (этот, знаете ли, жлобский принцип «сегодня — что успели, а завтра — что получится») на одном диске Stronghold уместилось сразу два непохожих продукта. Первый — слегка размытых пропорций воргейм — рассказывает о замках, их строительстве, осаде и защите. На полное его прохождение, включая эксперименты с мультиплеером, понадобится

## Паспорт

### Stronghold

Жанр: стратегия  
Разработчик: Take 2 Games  
Издатель: FireFly Studios

URL: <http://stronghold.godgames.com>

### Системные требования:

Процессор: Pentium II 266 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 4 Мбайт  
CD-ROM: 4x





## Мой дом — моя крепость

Приятно, что неслабый для стратегии такого полета ассортимент бойцов не привел к их узкой специализации. Каждый род войск вполне самодостаточен: и швец, и жнец, и на дуде игрец; при необходимости настенная братия бодро отбивается прикладами арбалетов, а булавоносцы саперными лопатками подравнивают ров. Всего, не считая мелкой вспомогательной ношеры, родов семь. Физически хилые, субтильные лучники бесполезны против тяжелой пехоты, но незаменимы на дальних подступах к фортификациям: жиденький урон от каждой стрелы с лихвой компенсируется дальностью. Исторически верными колотушками для ближнего боя по невыясненным причинам не экипированы, поэтому в рукопашной мрут как мухи. Зато обучены поджигать стрелы и пропитанные маслом лужайки: «горячие закуски» — их стезя. Арбалетчики, напротив, выматываясь долго перезаряжаются, лупят не то чтобы далеко, зато и урон наносят соответствующий, что называется, редко, но метко. Редкий пейзаж переживет попадание литого болта. Будучи перемешаны с художественными «вильгельмителями», превращаются в средневековый вариант коктейля Молотова. Раз — и готово.



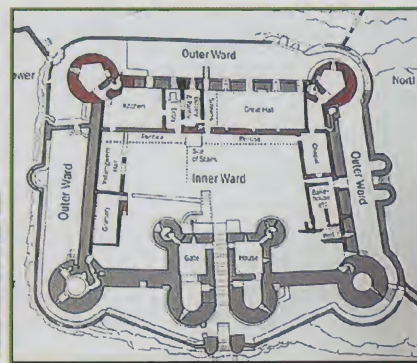
ровно 14 дней, за которые вы в совершенстве овладеете наукой возводить и изничтожать любые мало-мальски монументальные сооружения, начиная от тройных частоколов и заканчивая многослойными белокаменными крепостями, укомплектованными по последнему слову техники XIV–XVI веков. Второй — сетлеровидная экономическая стратегия — тоже рассказывает о замках, их строительстве, развитии и снабжении, но крен выбирает другой, с упором на повальное озеленение. Этот с геймером обходится жестче. Месяц? Два? Бери больше. Учитывая безбрежное спокойствие режима free build, осваивается он бесконечно, пока не надоест.

Причину столь беспардонного расчленения тельца Stronghold на две неравные половинки понимаешь не сразу: только так, по отдельности, сямские близнецы стали жизнеспособны. Зачесав их под одну гребенку, Fyrefly неизбежно получила бы страшно хаотичного мутанта — ни тебе созидания, ни продуманной войны. Теперь же самое сложное в Stronghold — это



Все нехитрое натуральное хозяйство должно быть, натурально, под боком

петь скучные обучающие миссии, в которых экономическая модель ограничивается дровосеками, а вражьи орды — стаей голодных волков. Преодолев полдня возни с охотника-



продратся через первые часы игры, привыкнуть к сиротскому (по первости) оформлению и вытер-

ми, деревянными частоколами и прочим первобытным примитивом, вы покинете песочницу начинающих лордов и лишь тогда... Впрочем, обо всем по порядку.

## У стены

Крепость начинается с закровов. Запасается провиант, полуфабрикаты, стройматериалы, оружие и масло для котлов, запасается все — не затаренную должным образом цитадель можно брать голыми руками, в то время как маленькие, но подготовленные к осаде селения защищаются буквально месяцами, до последнего камня в общественной кладовой. Каждую доску надо срубить и обтесать. Каждый булыжник — добыть и перевезти. Первая и глав-

ная обязанность любого вассала — работать на благо крепости. Дровосеки валят лес, охотники ищут кроликов, а некоторые работы, вроде того же хлебоуличного комплекса, складываются в логичные цепочки: фермер выращивает, мельник мелет, а пекарь, понятно, печет. При этом каждый вассал ежедневно хочет жевать, и желательно вовсе не травку. Таким образом, в Stronghold выстраивается стройная и интуитивно понятная экономическая модель, отдаленно напоминающая Settlers, разве что, в отличие от расползавшихся, как амеба, немецких поселений, в Stronghold вся деятельность сосредоточена в одной точке — чем муравейник компактнее, тем проще его защитить.

Второе отличие, правда, куда серьезнее: отсутствие одного из ресурсов не приводит к краху системы в целом. Недостающий ресурс подменяется универсальным золотом, выкачиваемым напрямую из населения или зарабатываемым на всевозможных спекуляциях излишками железных слитков или, скажем, мукой. Здесь тоже есть свои рифы: вассалы против высоких налогов всячески протестуют и разбегаются кто куда; для крепкого налогообложения нужна соответствующая мотивация. Так в Stronghold



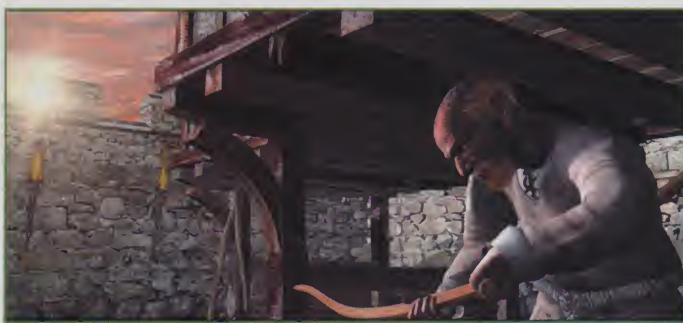


ненавизчиво появляются такие чисто политические понятия, как рейтинг и борьба за электорат. И жить, как ни странно, становится еще интереснее. Можно «подсадить» вассалов на религию и вливать в них по три пинты эля ежедневно — и при этом совершенно не кормить. Можно нашлапать на улицах несколько декоративных клумбочек вкупе с ручными танцующими медведями и по локоть залезть в карман обывателя, находясь под впечатлением от зоосада, он этого попросту не заметит. В экономическо-построительном режиме Stronghold тем только и занимается, что за ограниченные отрезки времени аккумулирует золото и ресурсы, тонко манипулируя общественными настроениями, причем сам по себе сей бизнес-придаток вполне тянет на самостоятельную игру. В военном режиме

лишних трепыханий. Последнюю цитадель продолжительное время бомбардировали осадные катапульты, брали приступом легионы вражеской нечисти, но все безрезультатно: агрессор завяз в многоуровневой системе защиты — коронной фишке игры. Руку даю на отсечение, про половину тонкостей, ежедневно используемых полководцами Stronghold, вы не слышали нигде и никогда. Так, теплый прием врагу устраивается в несколько этапов. Первую волну встречают замаскированные ловушки-кишкорожки и щедро залитые маслом поля — порой одной подожженной стрелы достаточно, чтобы запыхал целый полк элитных рыцарей. Прорвавшихся к широченному рву, опоясывающему стены бастиона, прицельно расстреливают лучники



Нормальные герои всегда идут в обход. К счастью для осажденных, AI таким тонкостям не обучен

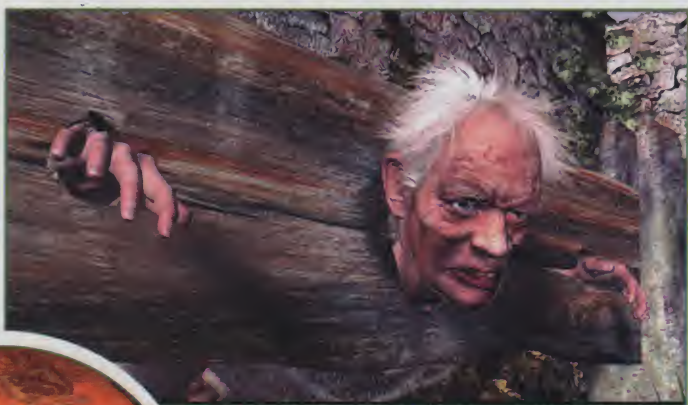


ориентиры мгновенно меняются: на первый план строевым шагом выходят толстые стены и бритые бойцы. И многое, многое другое. Во всем, что касается осад, Stronghold сугубо реалистичен.

## На стене

Мой первый замок, как и положено первому замку, был взят малой кровью. Впопыхах я забыл завершить одну из стен, и засевших за оградой лучников перебили без

и арбалетчики. Вторые несколько медлительнее, но бьют кучнее и пробивают даже прочную панцирную броню. Со стен на осаждающих льется раскаленная смола, а уже за стенами, рыча и разбрызгивая слюну, поджидают натасканные собаки. Техника же осады шагнула еще дальше. Баллисты и катапульты парадными рядами выст-



лишь арьергард обширнейшей службы поддержки. В Stronghold есть из чего выбирать. Элитные диггеры вгрызаются в землю и устремляются в сторону

укреплений — при этом происходящее очень напоминает эпизод из киноужаса «Крикуны» или стивенкинговских «Лангольеров»: земля бугрится, волна вздыбленной почвы стремительно приближается, и в финале часть стены эффектно осыпается, открывая проем. Чумные коровы, источая зеленоватого оттенка миазмы, катапультируются в заблокированный город и ядовито дымятся на площадях. Тараны и осадные башни неторопливо надвигаются на стены: одного верным образом употребленного ору-

дия зачастую достаточно, чтобы сломить сопротивление врага. Но эффективнее всего смотрятся штурмы по схеме «не умением, так числом», когда до тысячи (!) юни-

тов топчутся вне досягаемости засевших в укрытии лучников, а потом вдруг срываются с места и с гиканьем несутся на приступ. В Stronghold есть где развернуться: это самый подробный симулятор осады из тех, что вы видели за последние десять лет. Если вы, конечно, вообще видели симулятор осад. Последний, кажется Castles, обитал еще на 286-х и в рейтингах не задержался. Кто-то скажет, что тактики здесь не больше, чем в действиях загоняющих мамонта неандертальцев: да, это так. Многоминутные перекидывания кирпичами сменяются лавинообразным наступлением, и тут уж кто кого; но наблюдать, как мечутся объятые пламенем копеешники, как визжа разбегаются из-под масляных струй булавоносцы, как напарываются на колья и замирают тяжелые пехотинцы, приятно до невозможности, ведь все это благодаря твоей стратегии.





Впрочем, компьютер тактикой взятия и защиты владеет откровенно слабо: за всю двухнедельную кампанию переломные моменты наступают всего пару раз. Да и большинство миссий выстроено таким образом, что периодически атакующий противник в силу своей малочисленности не представляет серьезной конкуренции. Действительный размах Stronghold можно ощутить только в мультиплеере, где на выбор и разграбление представлено несколько вполне реальных крепостей. Понятно, что ролей в таком действе может быть только две: у стены или на стене. «Даже если тебя съели, у тебя всегда есть два выхода».

### За стеной

Кроме того, Stronghold симпатичен. Не красив, а именно симпатичен — тем робким обаянием, что подкупает Settlers или полноэкранное «Амели». Пожалуй, со Stronghold крайне сложно



иметь дело, если вам меньше пятнадцати лет, главным образом потому, что Stronghold игра созерцательная. Охотники с гончими бродят в лесу, незадействованные в сельхозе пейзажи треплются на главной площади, мамы укачивают свертки с младенцами, загорелые мачо-каменотесы потягиваются в перерывах у пруда, и только виселицы и плахи никак не анимированы — скорее, для сохранения пасторальной картинки, нежели по недосмотру разработчиков. В экономическом режиме созерцание становится главным вашим занятием на многие часы, и это в числе прочего означает, что в Stronghold есть на что посмотреть. Война вносит свои коррективы, но также не выбивается из образа: чего стоят хотя бы стрелы, чьи траектории рассчитываются точно по учебнику физики 9–10 классов. Всю



Завтрашний монарх вчера был безграмотным барином, тискал дюрок и дул в свиньях самогон

судьбу каждой стрелы, равно как и судьбу любого поселенца, можно проследить. В воздухе рой рассыпается на десятки черточек: какие-то, не долетев, падают в ров, какие-то бессильно рикошетируют от стен, а какие-то с тем самым свистом втыкаются в груди и спины, чтобы маленький, десятипиксельный человечек, схватившись за древко, недоуменно застыл на земле.

Наверное, друзья вам расскажут про грустное привидение, без дела слоняющееся по замку, или же Джека потрошителя, или прочие мелкие радости. Действительно, привидение есть. Какая же крепость без привидения? Но это уже другая история. Как-нибудь в другой раз. **ME**

### Мой дом — моя крепость

Пикейщики с наспех обтесанными прутьями, идущими на базаре по рублю за десяток, угрозы не представляют: этакий стилизованный штрафбат. В осаде телами пикейщиков закладывают ловушки и засыпают ров, в обороне отвлекают огонь от стратегически ценных лучников. В качестве крохотного бонуса умеют отталкивать приставные лестницы от стен. Бритые братки с булавами составляют костяк любой осадной группировки: мощные, быстрые и дешевые. Из слабостей можно отметить разве что несерьезную защиту: остановит булавоносца только арбалет. Хмурые рубани с алебардами эффективны исключительно в обороне. В противном случае, тяжелые и неторопливые, они просто не успевают добраться до стен.

Мечники весят еще больше, но и удар держат лучше. Пять-восемь прорвавшихся сквозь линию обороны консервных банок с хорошей вероятностью вырезают весь гарнизон. Худший враг мечника — это, конечно, огонь. Или для разнообразия кипящее масло — один правильный инженер выжигает до пятнадцати неправильных пехотинцев, долбящих основание белокаменной башни или толпящихся у моста. Наконец, неуязвимые рыцари. Крайне немногочисленны — кроме кованых доспехов и ножей требуют стойла для лошадей, места для которых, как правило, нет. В теории лихие буденновцы под бравурное дудение рога в критической ситуации выскакивают из крепости и добивают вусмерть перепуганных стрелков, или же, наоборот, первыми врываются в раскрошенные тараном ворота и сносят головы с плеч. На деле же рыцари фактически не задействуются: соотношение цена/качество явно не в их пользу. Дешевле проиграть.





# ПЫТАТЬСЯ

# ДУМАТЬ

# НА БЕГУ

Про то, что игрок пошел последнее время невдумчивый и что его сложно заинтересовать каким-либо сложным продуктом, написали, как мне кажется, уже все. И ведь правду люди говорят, и совершенно напрасно все ругаются на компании-производителей игр, что они сплошную попсень гонят. Они ж не идиоты, они маркетинговые исследования проводят активно, спрос изучают, а то, что мы получаем на выходе, лишь является следствием этого спроса. Ну что поделать, любая массовость приводит к неизбежному падению качества продукта, ибо, как известно из статистики, чем больше по размерам случайная группа людей, тем ниже у нее коэффициент сообразительности. Кстати, поэтому и скончался благополучно такой жанр, как квесты, — массам оно неинтересно. Массам надо, чтобы все сверкало и переливалось, ну а если у главного героя игры еще и формы соблазнительные, то вообще замечательно. Лариска рупит, силиконовые груди правят миром. Амен.

**И**менно из вышеописанных соображений нам надо внимательно рассматривать все выходящие игры, пытаясь среди дикого количества поделок, ориентированных именно на массового тинейджера («Финт для тех, кто и вправду крут»), находить игры, в которых остались хоть намеки на то, что создатели их пытались, не покидая рамок массового продукта, сделать более глубокими, более интересными... Нетипичными, в конце концов. И именно потому, что Project Eden отвечает вышеописанным критериям, она и заслуживает звания мегахита, хотя, честно говоря, сначала в этом были некоторые сомнения.

Родителями игры являются заслуженная Eidos Interactive и не менее известная Core Design. Разумеется, что первым подозрением было то, что сейчас нам покажут очередную Лариску. Однако информация в Сети, которую удалось найти по этому поводу, несколько смягчила подозрения, ну а просмотр вступительного ролика заставил подозревать, что, может быть, все даже совсем и неплохо.

## Отдельно о ролике

Про вступительные ролики к играм я могу вообще написать отдельную и довольно печальную поэму. Если раньше народ активно старался в этом деле использовать выразительные средства кино, то с появлением мощных машин в моду вошли ролики, сделанные непосредственно на движке продукта. Я далек от мысли критиковать данный под-

ход, но все же не могу не заметить, что пока еще ни одна скриптовая сцена не сравнилась по замечательности с качественным отрендеренным роликом.

Рождественский  
Дух Прошлого

## Паспорт

### Project Eden

Жанр: квест/action  
Издатель: Eidos Interactive  
Разработчик: Core Design

URL: [www.eidosinteractive.com](http://www.eidosinteractive.com)

### Системные требования:

Процессор: Pentium  
Celeron 300 МГц  
RAM: 128 Мбайт  
Video: 3D-ускоритель





Теперь к делу. Вступительный ролик Project Eden хорош тем, что, во-первых, он совсем короткий, то есть не успевает надоесть, а, во-вторых, он вполне даже тянет на роль объяснительного — после его просмотра сюжетная линия и не становится ясна, но зато получаешь предельно четкое представление о мире, в котором развивается действие игры.

Мир, прямо скажем, неоднозначный. Некое будущее. Проблема перенаселения. Территорий не хватает, поэтому города начали расти вверх, образуя колоссальные конгломераты многокилометровых небоскребов. Больше не осталось престижных и непристижных районов — просто чем выше, тем лучше. На землю добропорядочные граждане даже и не думают спускаться, они проводят всю свою сознательную жизнь на высоте. Поближе к солнцу, так сказать.

Да и, прямо скажем, чем ниже, тем небезопаснее. Всякие бомжатники располагаются вокруг оснований зданий, но даже бедняки не рискуют ходить по поверхности земли, ибо то, что там происходит, не поддается никакому описанию. Десятилетиями внизу скапливается всякий мусор, бандиты и мутанты, и даже городские власти смутно себе представляют, какая там внизу идет жизнь.

прибаутками приводят ситуацию к состоянию «норма».

Но не все ладно в Датском королевстве. Можно даже сказать (это становится ясно еще из ролика, где такая постпасторальная картина технологического благоденствия плавно переходит в визуальный ряд о морлоках), что ситуация критическая. И в один прекрасный день группа техников, которую руководство отправило починить чего-то там важное, ушла на нижние уровни и сгинула как сон, как утренний туман.



*Соскучился, поди, товарищ без ласки. Чуть что — и сразу обниматься лезет! Зануда*



А жизнь там идет непростая. Единственное более или менее официальное движение из тех, что там происходят, — это активная работа всяких автоматических фабрик, производящих всевозможные нужные для жизнедеятельности города вещи вроде хавки. Другой вопрос, что даже в будущем самые что ни на есть автоматические предприятия иногда ломаются. В таких случаях туда посылают мудрых пацанов в телогрейках и с большими гаечными ключами, которые с шутками да

*Вот такие мы модные пацаны! Вернее, модные пацаны и одна модная дама. А еще точнее — два модных пацана, один модный киборг и одна модная дама. Короче, мы сами не уверены...*



*А я женатый человек, мне романы на стороне не нужны, особенно с таким пугалом. Поэтому я резко сваливаю...*

Разумеется, такой беспредел нельзя оставлять без внимания, ибо если так будет продолжаться какое-то время, то можно и техников не напасть, что совершенно в данной ситуации неприемлемо. А потому к операции по выяснению того, что же, на фиг, блин, вдребезги пополам, там внизу стряслось, подписывают группу энергичных специалистов из четырех... ну не то чтобы человек. Скажем так — особей.

Тут необходимо сделать некоторое лирическое отступление. Вообще говоря, городское начальство в принципе догадывалось, что на нижних уровнях ситуация не супер и что там могут происходить самые неожиданные вещи, по этому поводу была создана организация под названием Urban Protection Agency. Это такое достаточно

## Где я?



Кстати, о дизайне уровней. Он, надо заметить, весьма неплох. Сначала, конечно, пугает продолжительность коридоров и количество поворотов, но потом быстро и непринужденно выясняется, что в любом случае все прибегают куда надо без особых затрат нервной энергии, что очень приятно. В то время, пока вы рулите одним персонажем, остальные способны самостоятельно отбиться от тех полудухлых парней и прочих организмов, у которых наблюдается оппозиционность по отношению к вашим подопечным.





## Мапозначительные техподробности



Но зато работает все реально быстро. То есть поиграть на каком-нибудь заштатном Celestion 300 с 128 Мбайт оперативной памяти и средненькой видеокарточкой — да просто не вопрос. А если вы, счастливый обладатель машинки в полтора раза более мощной, то можете смело врубать трилинейную фильтрацию вкупе с 24-битным цветом и наслаждаться подробностями и деталями, коих хватает. За оптимизацию всего этого хозяйства — твердая пятерка. Также в игре наблюдается такая полезная вещь, как мультиплеер. Каюсь, грешен, но я в этот раздел даже не заходил, ибо какое-то шестое чувство мне настойчиво подсказывает, что занудность этого мультиплеера не поддается описанию. Да и, честно говоря, мне сложно представить себе ситуацию, когда найдутся сразу два оптимиста, жаждущих поиграть в эту ценную (говорится без иронии) игру по сетке.

месте — перед входом в фабрику, где и произошла некоторая неприятность с техниками.

### Персоналии

Если вкратце, то ваша группа состоит из четырех товарищей, вернее, трех товарищей и одной довольно сублимпной с виду товарки.



*Грустно это все. Могли бы и подружиться — а что получилось? Тех сожгли, и этого сейчас сожжем — ну, короче, все будет недовольны. Если выживут*

бы назвать тормозом, если бы он не был с виду такой стремный. Вместо физиономии у него металлический намордник, вместо голоса — PC-speaker, вместо головного мозга — шишка на конце спинного. Но есть у него и достоинства.

Во-первых, он практически неуничтожаем. Конечно, при удачном стечении обстоятельств и вашем

разгильдяйстве его завалить могут, но для этого надо приложить массу усилий. Мне, честно говоря, так и не удалось. Он не боится отравляющих газов (кстати, очень серьезная проблема для всех остальных членов вашей команды), он гораздо спокойнее, чем остальные, переносит прыжки с большой высоты (ну, конечно, нельзя сказать, что они производят на него сугубо оздоравливающее воздействие, но тем не менее). Такой бесполезный товарищ. Но, что в общем естественно, ни к какой тонкой работе он совершенно не расположен, даже более того, банально отказывается ее выполнять, отсылая игрока к более сообразительному члену бригады.

В роли сообразительного, как правило, выступает средних габаритов парень с эротическим именем Андрэ. Он такой вообще по жизни вялый, но зато умеет чинить всякие предметы. Процесс починки, как это ни смешно, выполнен в виде такой головоломки на реакцию, то есть на экране появляется шкала, состоящая из трех цветов — голубого, красного и какого-то невнятного. Также на шкале есть бегунок, который запускается, и надо успеть его тормознуть над синей зоной. Удастся вам этот подвиг несколько раз — молодцы, вместо надписи: «сломан вдребез-

специфическое муниципальное образование, которое, прямо как мистер Вульф из «Криминального чтива», решает проблемы. Собственно полевой группой этого самого подразделения вам и предстоит управлять.

После того как вам все-таки покажут скриптовый ролик, призванный продемонстрировать всю непомерную крутизну ваших нынешних подчиненных, вы оказываетесь на

Все они одеты в похожие и довольно импозантные костюмчики, сильно смахивающие на скафандры, которые представляли себе графоманы от фантастики начала восьмидесятых. Все такое из себя серебристое, красивое и переливающееся...

Самый крупный парень из подотчетных вам зовется Амбером. Прямо скажем — не шибко сообразительный товарищ. Его даже можно было



*Вот таким вот образом мы их и замочим*

ги» появится надпись, что типа работает. Обычно после этого либо что-нибудь открывается, либо включается, а иногда и открывается и включается одновременно.

Как боец товарищ не супер, но в общем и он пострелять может. Правда, уровень устойчивости к внешним воздействиям у него заметно ниже, чем у товарища с металлическим намордником, но это и естественно. Он же интеллект.

Далее по списку идет товарищ Картер — парень явно с нештатской выправкой и мужественным выражением лица. Он этакий перец





на все руки, правда, толком делать тоже ничего не умеет — он все больше побазарить или еще чего подобное проделать. Ну, с другой стороны, что с него взять — начальник все-таки.

Зато он и пострелять горазд и довольно продвинут в таких начинаниях. Так что им бегать приятно, но не очень полезно.

Ну и под занавес идет представительница прекрасного пола. У нее японское имя, вполне европейские черты лица и высшее техническое образование, то есть она тоже спец по всяким электронным заморочкам, только более развесистым. А вот со здоровьем у нее не фонтан, так что прыгать с высоты надо аккуратно.

Несмотря на то, что в игре есть вид от третьего лица (и даже, насколько я понял, по замыслу создателей продукта является основным игровым видом, хотя, конечно, они с этим несколько поторопились — лично мне было удобнее играть от первого, привычка одна), управлять сразу всей этой публикой у вас не получится. Единновременно под вашим началом может находиться только один боец, а так как большинство ситуаций в игре требует мало-мальски командных действий, то придется учиться управлять всей этой публикой по очереди. Очень не рекомендуется забывать про наличие в игре такой полезной команды, как Follow me, то есть «Следуй за мной». После того как вы ее активировали — а для этого есть специальная кнопка, — оставшиеся трое бойцов будут неотступно следовать за вами. Правда, нельзя не признать, что, совершая этот сложный процесс, они иногда ведут себя несколько странно: цепляются за стены, втыкаются в тупики — в общем, де-

монстрируют часть классических глюков AI.

Помимо управления этими бравыми ребятами вам доведется побывать и в роли механизма, к примеру такого увлекательного устройства, как «ровер». Это не марка ноутбука, как это можно было бы подумать, а такая мелкая фиговинка на колесиках вроде радиоуправляемой машинки, которая очень шустро залезает во все щели и может выполнять разные полезные действия — в панель управления стрелнуть или вещь какую-то потребную бригаде притащить. Любопытные испытываешь эмоции, когда проезжаешь на уровне шиколотки твоего обычного аватара...

Как известно, все люди смертны, а хуже всего то, что они внезапно смертны. Приятно, что ваши подопечные этим недостатком не страдают в принципе, и, насколько я понял, это вызвано тем, что игра параллельно еще и под Xbox готовилась. Да, ничего не поделаешь: Project Eden несколько отдает консольщиной. Вот, например, когда вышеописанная субтильная

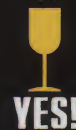


## НОВЫЙ ЗАЛ

- ВСЕГО 14 МЕСТ
- ПРОЕКЦИЯ С DVD
- ЗВУК В ФОРМАТЕ DOLBY DIGITAL
- РАБОТАЕТ КРУГЛОСУТОЧНО
- МОЖНО ЕСТЬ, ПИТЬ И КУРИТЬ

**ПРЯМО В ЗАЛЕ!**

## ЦИФРОВОЕ КИНО



[www.mdmkino.ru](http://www.mdmkino.ru)  
м. Фрунзенская  
Комсомольский пр-т, д. 28  
тел. 244-0409



## Аккуратность как смысл жизни



Пожалуй, этот заголовок наиболее точно отражает ситуацию с графикой игры. Нельзя сказать, что команда визуализаторов добилась каких-то шокирующих успехов, но то, что они постарались, это точно. Графика — на уровне. Там где надо — отражения, текстуры аккуратные. Правда, вот с интерактивностью окружения, конечно, неувязочка вышла. То есть я бы даже сказал, что оно вообще не интерактивно. Ну да ладно, нерасстреливающиеся табуретки и прочие подробности окружающей среды я еще готов простить, но тот факт, что при попытке выстрелить в NPC (в которого по замыслу разработчиков стрелять нельзя) оружие не срабатывает — это не есть здорово. А стрелялка (или не она, а добрый джинн какой) говорит назидательно, что типа не надо так делать. В общем, как сказал один мой коллега по этому поводу — может, он и не автор этой фразы, но уж очень кстати прилась: «Розовая птица Обломинго распахнула свои широкие крылья».

девушка по вашему недосмотру надышится не шибко полезного для здоровья газа и, простите, копыта отбросит, то немедленно происходит нечто, что можно рассматривать как чудо, — она респавнится у ближайшего щита респавнов. Щиты такие волшебные на уровнях попадают достаточно часто, поэтому по поводу внезап-

ной смерти члена команды даже не обламываешься особо, ибо этот факт означает лишь незначительную задержку в гладком (ну или почти гладком) прохождении игры.

Разумеется, товарищи еще и вооружены. Главным образом в игре используются некие разновидности разрядников, которые стреляют синенькими огоньками и красиво так делают: «пью-пью-пью». Бывает и более мощное оружие вроде ракет, но, прямо скажу, это вам не ракетлаунчер из «Ку-Трики». Хотя, конечно, он и в ней крайне попов — ну да ладно. Не о том речь, поэтому и говорить мы о нем... Правильно — не будем.



### Ну, пацаны, побегли!

А сейчас плавно переходим к основной части статьи. Я начну популярно рассказывать, что собой представляет непосредственно геймплей. Заодно, я думаю, попутно выяснится, почему Project Eden столь самонадеянно записался в мегахиты.



А ведь когда-то эта крайняя фигня была собакой. Ну или кошкой. А может быть, и крысой — но это было давно. А сейчас она, фу, какая противная



Я уже успел по Сети пометаться на предмет того, что про сабж думают разные граждане, и выяснилось, что они сочли его некой смесью экшна и адвентюры. На первый взгляд они правы, ибо недолгие периоды, в течение которых надо стрелять во врагов, постоянно сменяются еще более долгими периодами, когда надо проводить сложные манипуляции каждым из бойцов по очереди, дабы нажать очередную кнопку или открыть очередную дверь. Господа! Как и везде, здесь присутствует одно «но», про которое забывать нельзя. Дело в том, что плотность этих самых сложнонажимаемых кнопок такова, что вся игра превращается в один такой большой, развесистый, но в то же время неоспоримый квест. Я убежден, что разработчики такого эффекта специально добивались и благополучно добились. Игроки-неофиты не заподозрят за сады, ибо Project Eden будет у них постоянно ассоциироваться с Ларисками и Soul Reaver'ами одновременно, и им будет от этого счастье. Туда сбегать, это отнести, с тем поговорить, найти выход или вход...

Игроки со стажем еще помнят, что был целый жанр игр, построенный на нажимании кнопочек и разгадывании головоломок класса «куда кому пойти». И были эти игры прекрасны и увлекательны, но потому пришли шутеры и реалтаймы, и жанр квестов скончался как категория, и теперь только разве что редкий отечественный разработчик радуется чем-нибудь этаким... Да и то, как оказалось, пошлятины становится все больше.

А я, кстати, готов сделать пару догадывающих выводов по поводу Project Eden. Мне кажется, что идея, которую реализовали господа из Core Design и оплатили товарищи из Eidos Interactive, найдет отклик в массах и будет ненавязчиво

позаимствована другими конторами и компаниями. И будет нам через какое-то время очень много подобных игр, которые с виду — экшн, а на самом деле — практически квест.

Разумеется, из-за того, что это первая такая игра, в ней не могло не случиться некоторой комковатости. К счастью, она не критична и сводится к тому, что Project Eden — весьма несложная игра. То есть максимальная проблема, с которой можно столкнуться в процессе, сводится к тому, что придется минут пять разбираться в очередном задании, чтобы понять, как именно заставить эту конкретную фиговину повернуться/открыться/опуститься/подняться. На этом все возможные затруднения кончатся. И опять-таки подумалось мне: а может быть, это специально сделано? Чтобы всяких там аркадников не испугать такой затеей? А потом ведь и посложнее можно, глядишь — народ опять головами думать начнет... Хорошее начинание, очень хорошее. Что называется, зер гут, Вольдемар!

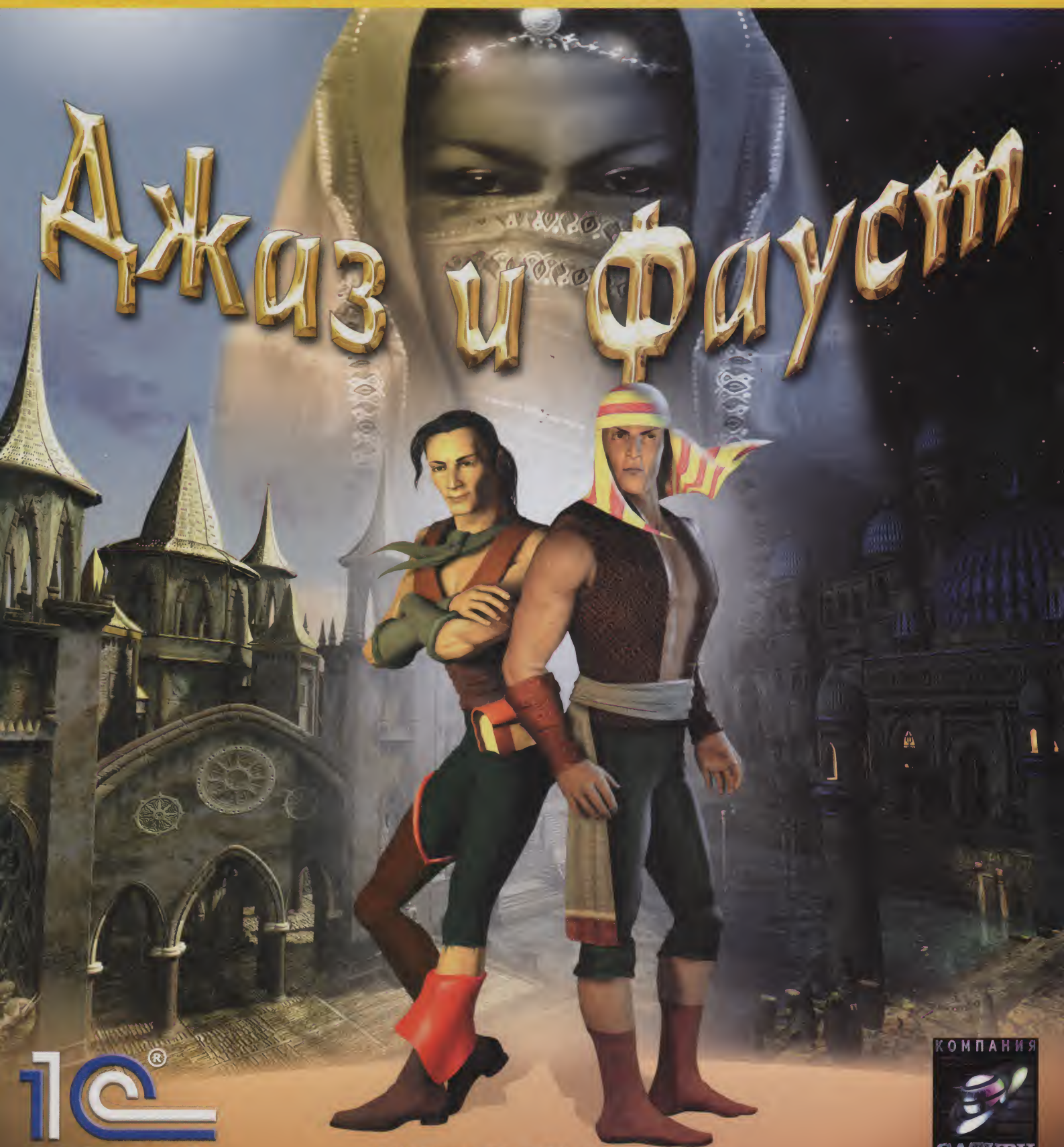
### Типа камни будем собирать и все такое

На самом деле все основные выводы я успел сделать по ходу статьи. Аркадный квест — идея отличная и, даже несмотря на некоторые недоработки данного конкретного экземпляра, интересная. Есть мнение, что играть стоит, и активно. И хотя разработчики, очевидно, не очень заморачивались этой задачей, им удалось придать игре некое подобие атмосферы, что также говорит исключительно в ее пользу. Она у меня даже ассоциируется с The Nomad Soul — игрой, которую я нежно люблю и горячо почитаю. И вот теперь сижу и думаю: с чего это так?

Наверное, к дождю. **ME**



# Аждаз и Фауст







# БЛЕСК И НИЩЕТА ИМПЕРИЙ



Нет, ребята, тяжело эту штуку описать, если кто не видел. очень уж она проста на вид, особенно когда приглядишься и поверишь наконец своим глазам. Это все равно что стакан кому-нибудь описывать или, не дай бог, рюмку: только пальцами шевелишь и чертыхаешься от полного бессилия.

А. и Б. Стругацкие

Как известно, империи, культуры и цивилизации развиваются подобно живым организмам. Они растут, усложняются, достигают величия и блеска — а затем либо с треском и фейерверками рушатся, либо начинают медленно дряхлеть и стареть, впадают в сонный застой. Причем по инерции восприятия древняя цивилизация, даже уже впадшая в маразм, воспринимается окружающими варварами как высший эталон и образец для подражания. Грабя одряхлевшую империю, варвары одновременно всячески перенимают ее культуру и готовы передрасть за право стать ее «официальными наследниками».

Так варварский король Одоакр, захватив в 476 году Рим и устранив последнего западно-римского императора, со шквалом восторгом принял от восточно-римского (византийского) императора титул *патриция Римской империи* и был ему по гроб жизни благодарен. Так многочисленные дикие монголы и маньчжуры, перманентно захватывая Китай, так же перманентно за срок жизни одного-двух поколений превращались в китайцев по языку, духу и культуре...

Civilization стала больше чем игрой — она стала целой идеологией. Игра по строительству империй и культур сама оказалась особой культурой — и разделила судьбу империй...

## 1. ВОЦАРЕНИЕ

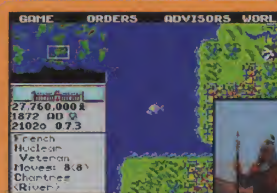
И был год 1991... На Востоке с треском и грохотом пала советская цивилизация, а на Западе

возникла Civilization великого вожды Сиды Мейера... Нет, вы подумайте только — десять лет! Какая еще игра может похвастаться подобной жизнеспособностью? Разве что такой же мастодонт, патриарх и родоначальник в своем жанре — Doom (относя к нему всяческих «Херетиков»)...

ли планету с высоты птичьего полета, с заоблачного трона. Теперь от нас зависела не судьба собственной шкурки — а судьба целых народов...

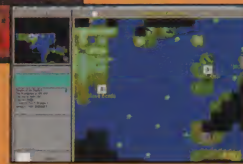
Это сейчас кажется естественным и ничем не примечательным. Но попробуйте только представить себе, каково это было впер-

## Вот она, маленькая...



Конечно, при взгляде на эту графику современному геймеру хочется плакать. Ну и правильно — поплачьте, поплачьте о тех временах, когда дерьмовую игру нельзя было вытаскивать из хитов навороченной графикой.

а поэтому игры были хорошими сами по себе. Но кстати, оформление «дипломатического» окна мне в первой «Цивилизации» нравится куда больше, чем все последующие изыски. Чингисхан — еще цветочки, а какой там был товарищ Сталин!



И довольно быстро стало ясно, что Civilization — не просто игра, а именно особая «цивилизация». Ну как минимум — мировоззрение.

Нам щедро подарили целый мир, целую Вселенную, где позволено было быть Творцами и перекраивать этот мир по своему желанию. Выбравшись из коридоров «Вольфенштейна» и подзаемелий «Бихолдера», мы озира-

вые. Экономика, наука, война, политика в одном флаконе — все, что нынче называется «стратегия», а тогда стало просто Игрой с большой буквы. Вернее, образом жизни.

Счастливец, имевший собственный ПК, вскоре стал глубоко несчастным, ибо его квартира превратилась в постоянный двор. Игрока мог оттащить от компьютера лишь другой такой же маньяк, ожидающий своей очереди. Именно тогда обнаружилось главное вредное для здоровья свойство всех хороших пошаговых стратегий — засасывание. Игра не делилась на «уровни», «миссии» и «этапы», она была не дискретно-лоскутной, как RTS и RPG, а непрерывной, все время оставалось что-то, что «надо сделать, а то к следующему разу забуду», — и еда, сон, учеба



Рассказывать о настолько знаменитой игре, как Civilization, со всеми ее многочисленными клонами — дело такое же безнадежное и бессмысленное, как описание стакана. Прямо скажем, в какую-нибудь из «Цивилизаций» играли все. А даже если и есть на свете такие, кто не играл, то все равно видели, слышали, читали... Поэтому не буду я описывать вам деревья открытий до хитрости построения могучей державы. Попробуем лучше подойти с другой стороны...







отодвигались все дальше... дальше... дальше...

...Кстати, вынужденная игра за одним компьютером вдвоем-втроем породила занятные командные изыски, сейчас только-только возрождающиеся на другом техническом уровне. Например, мы имитировали смену правителей: 10 турнов играю я, 10 турнов — другой, 10 — третий, потом снова сажусь я и смотрю, что они наваляли. Или один отвечал за восток империи, а другой за запад...

...Шли годы, и игра, разумеется, начинала приедаться. Все возможные варианты развития были уже испробованы. И абсолютная военная победа на техническом уровне лавины колесниц,



и затяжной ядерный конфликт с космической гонкой (кто первый улетит с загаженной планеты к альфе Центавра), и прочее-прочее-прочее. Хотя лично я знаю пару уважаемых людей, которые до сих пор для разгрузки и отдыха мозгов играют именно в первую Civilization. Но это именно для разгрузки — автоматическое, ненапряжное занятие типа lines или «Тетриса»...

## II. ЦАРСТВО

В начале 1996 года империя предстала перед миром в новом блеске. Несравненный император Сид и его главный визи́рь Брайан Рейнольдс ошастливили миллионы своих верноподданных, создав Civilization II.

Игра-империя разрослась неимоверно, и чисто количественные изменения превратились в качественные.

Действительно, никаких вроде бы радикальных новшеств обнаружить во второй «Цивилизации» нельзя — разве что в области графики. Плоская карта и юниты, нарисованные на плоских квадратных, сменились проекционным видом сверху/сбоку и псевдообъемными фигурками. Это оказалось приятно, но не более того. Для стратегов-демиургов и правителей-мироустроителей графика игры вообще не имеет особого значения. Остальные перемены, казалось бы, относились лишь к категории «побольше, побольше всего!»... Именно казалось бы.

Юнитов не просто стало в несколько раз больше. Их стало больше во многом за счет того, что в каждой эпохе (для каждого этапа исторического развития) появились «параллельные» рода войск, чем-то дублирующие друг друга, а чем-то отличающиеся. Пошел развиваться «стандартным» путем — получил любимые классические «чариоты» (и не смейте называть их «колесницами»!), затем — рыцарей. Уперся в рели-

## Чудеса в решете

Как уже сказано, Чудеса света во второй «Цивилизации» играют куда большую роль, чем в первой. Особенно это два — Александрийская библиотека (автоматически выдающая вам любую открытую, совершенную конкурентами) и Мастерская Леонардо (так же автоматически алгорицизирующая ваши юниты). На скрине с панорамой моей столицы Мастерская — внизу слева).

Между прочим, с этим ценным Чудом связана самая занятная нечаянная хохма в Civ II. Когда, например, при избрании порожда пикинеры преобразуются в мушкетеров — это естественно. Но фразу: «Мастерская Леонардо превратила ваших «пионов в крестоносцев» я никогда не забуду...

...И еще раз о графике. Почему-то во всех последующих «продвинутых» версиях на виды своих городов полюбоваться нельзя. Видно, плескание рыбок в прудах и колышание травинки в полях покрывает все ресурсы...

А Сфинкс и Стоунхендж — это из Call To Power. Веселые «мозгованцы» так старательно делали вид, что они лабают



якобы совершенно самостоятельную игру, что сменили почти все Чудеса. Причем вместо антично-европейской традиции сделали упор на экзотику. Видно, в целях политкорректности. Римляне или немцы, строящие у себя Тадж-Махал или ацтекское «Мичичи-Ица» — это, конечно, сильный ход...

## Тяжкое бремя власти

Как видите, Call To Power — это занятный гибрид. Карта и общая концепция — от «Цивилизации», а интерфейс и разные игровые мелочи — от противного. В том смысле, что они как бы специально ничего общего с классикой не имеют. Поэтому, если когда-нибудь возьмется играть в Call To Power, сразу забудьте цивилизационные привычки. Там все специально не так.

Один малюсенький пример. Дороги, шахты, фермы и прочие улучшения поселителя здесь не строят. Здесь вы копите специальные воркюиты, а на них уже выставляете инфраструктуру. Мелочь? А знаете, сколько я сил положил, пытаюсь все-таки заставить колониста прокладывать шоссе? Стыдно вспомнить...

...Вообще все эти малюсенькие пикшечки, менюшечки и прочие порождения нарочито усложненного интерфейса крайне необходимы для вдумчивого и сбалансированного управления своим хозяйством. Сложность (и реалистичность) менеджмента в активной игровой рушке на порядок выше, чем в родной Civ. Понемногу это даже прикольно, но когда империя разрастается — тушите свет.



гиозно-фундаменталистский путь развития — имеешь боевых слонов, а после них — крестоносцев. Причем это не одинаковые юниты, лишь по-разному нарисованные! Слон сильнее чариота, но дорожке, крестоносец в ударе превосходит рыцаря, но совсем никакой в защите... Выбирай! И это лишь один пример из многих десятков.

Дерево открытий стало гуще ветвящимся и вариативным. У каждого вида правления — от монархии до коммунизма — появились свои плюсы и минусы. Невообразимо выросло число Чудес света, и почти все они стали очень полезны в хозяйстве (в отличие от первой версии, где Александрийская библиотека, например, открывалась слишком поздно, чтобы принести ощутимый научный навар, а Великая стена вообще была почти бессмысленна).

И так далее, и тому подобное. Общее же следствие из этих как бы количественных добавок — качественное изменение в восприятии игры. Она стала огром-

ной, неисчерпаемой. Прибавилось новое измерение — научно-техническая вариативность, и наша цивилизация за экраном получила объем не только в графическом, но и в культурно-игровом смысле...

Конечно, оставались ложки дегтя. Самая главная из них — раздражающее убожество дипломатического плана. Именно в это время вышел Master of Orion II с его непревзойденной дипломатией, так что было с чем сравнивать. Тупизна компьютерных оппонентов периодически бесила. Игра превращалась в банальный перекил только потому, что AI не допускал никакого дипломатического лавирования. Ну вот простейший пример: если ваши войска тусуются в 2-3 клетках от чужого города, то компьютерный правитель той нации может потребовать их отвода (и постоянно требуют ведь, нервные!). А если у ваших стен подозрительно пахнут чужие войска, то вы слова сказать не можете! Не предусмотрена такая опция! Приходится





либо покорно ждать нападения, либо нарушать мирный договор и атаковать превентивно, зарабатывая дурную славу...

Кроме того, не была до конца изжита и болезнь «вероятностного» подхода к боевому столкновению. Танк, разбивающийся о рыцаря, по-прежнему оставался кошмарной возможностью. Да что далеко ходить: не далее как вчера играл я в Civilization II, чтобы память освежить; так вот, у меня при атаке стоявшего на побережье пехотинца последовательно утонули три крейсера. Видимо, утопились от ужаса перед дубиной народной войны...

Однако эти смутные облачка еще не портили горизонта. «Цивилизация» парила в зените славы и величия...

### III. SIC TRANSIT...

...А потом что-то случилось. Из-за всех щелей поперли конкуренты, мелкие, но юркие двоюродные кузены, реалтайм-стратегии. Они начали отщипывать по кусочку народной любви, по щепочке поклонников. Казалось бы, тут империя должна всколыхнуться, со всей своей мощью нанести решительный удар, снова трансформироваться и воссиять, как встарь...

Но гниль какая-то завелась в Датском королевстве. Паралич разбил империю после того, как ушел из Microprose Отец и Основатель (ходили слухи, что его выжили, но это неприципиально).

Time. Про включенные туда псевдомагические убожеские «миры», где юниты, строения и Чудеса света «по-магисски» нарисованы, «по-магисски» обозваны, а в остальном остались теми же самими — про это издевательство я и говорить не хочу. Единственная интересная задумка во всем Test of Time — это игра Extended Original. Здесь нам позволили технически развиваться и после уровня 2050 года, сочинив несколько ветвей технологий будущего (правда, с уклоном в какую-то сюрную генетику). Дальше, разработчики немножечко улучшили дипломатию и наконец-то исправили вышеописанную беду с «вероятностными» боями, то есть теперь линкор не тонул после обстрела кавалерии. Наконец, в очередной раз улучшили и изменили графику. Но на самостоятельную версию игры вся эта косметика не тянула никак. Своевременный аддон, а вернее, уж даже патч — и это через три с лишним года после выхода Civ II!

Очевидная слабость империи породила самозванцев. В том же 1999 году Activision выпустила в свет Civilization: Call To Power. Знаете... это была бы даже неплохая игра... если бы умные позитивисты имен хоть немного бы озаботились игровым балансом. Весь интерфейс классической «Цивилизации» оказался сменен напрочь. Экономический и «строительный» менеджмент стал куда более по-

турн начинает длиться вечность, несчастного правителя с головой захлестывает вал скучной «текучки»... Я, признаться, начинал с большим интересом (когда с третьего раза смог разобраться в совершенно чуждом интерфейсе), но в середине XIX века забуксовал и впал в уныние. Когда взятие

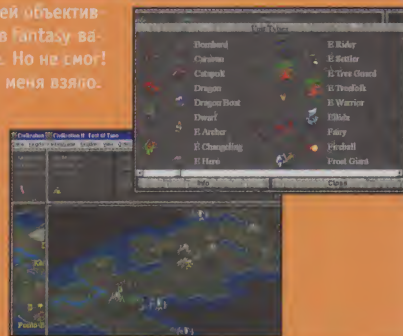
жи. И по большому-то счету — ничего стратегически нового. В общем с точки зрения азарта и настроения — провал...

Короче, все «Цивилизации» и «псевдо-Цивилизации» 1999 года замкнулись в порочном круге традиций, как змея, кусающая себя за хвост. Ничего нового, нео-

### Унылая тоска

...Взяв «себя» в руки для пущей объективности попробовал поиграть в Fantasy вариант из набора Test of Time. Но не смог! Не смог, уважаемые, уныние меня взяло.

Вы поглядите только на эти, с позволения сказать, «боевые юниты», и сразу все сами поймете. Больше всего это напоминает шалости малолетних хакеров с игровым редактором, и зачем было сотворено — совершенно непонятно...



каждого города противника надо тщательно, вдумчиво готовить 10–15 турнов, а турн длится 30–40 минут — много не наиграешь...

Наконец, сам монарх в изгнании Сид со своим верным Рейнольдсом прибились к Firaxis'у и решили дать достойный ответ узурпаторам и самозванцам. В конце каждой игры корабль к Альфе Центавра улетает? Улетает. Так вот, решили Основатели, пусть он прилетит наконец-то! Так возникла Alpha Centauri...

С одной стороны, Сид исправил все, что так раздражало во второй «Цивилизации». Дипломатия наконец-то стала сложной, логичной и свободной — с соседями по планете теперь можно было общаться всласть, почти не ощущая программных рамок. У царств-государств появились границы освоенной территории (наподобие тех, что давным-давно используются в Settlers'ax), и вторжение через эти границы чужаков означало враждебный акт. Стало возможным самостоятельно конструировать и апробировать юниты...

А с другой стороны, игра получилась скучной и «душной». Не цепляющей за живое. Какие-то пять искусственно навязанных, никому не интересных «фракций», заменившие всем близкие и понятные нации. Какая-то чужая, также искусственно выдуманная из пальца техника. Хилое (по сравнению с Civ II) дерево каких-то невнятных открытий. Унылые, однообразнейшие пейза-

жиданного, чтобы душа развернулась, они не предложили, оставшись лишь более-менее замаскированными и в ту или иную сторону кособоками клонами Великой Civ II. Самой удачной из них оказалась Test of Time в варианте Extended Original — удачной именно потому, что является всего лишь аддоном.

А вряд ли аддоны и патчи можно назвать этапами развития...

Но вот ведь что любопытно — при этом сама Великая игра, при всем ее пятилетнем возрасте, продолжает жить, и единственная беда от ее окостенелости — следом за нею не развиваются пошаговые стратегии вообще. Имперский стандарт кажется варварам-разработчикам настолько неизбывным и вечным, что они и не пытаются придумать что-нибудь новое... Или не могут?

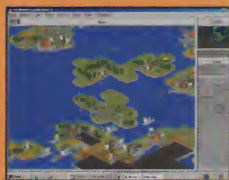
### IV. ВТОРОЕ ДЫХАНИЕ?

Но есть еще тот, кто может. Есть еще на свете Великий Отец Сид. Тот, кто породил «Цивилизацию», может ли ее и возродить?

Я нахожусь в очень забавной ситуации. Civilization III уже движется мне в руки, она уже на подходе, она однозначно станет мегахитом этого номера «MegaGame» и ответит на все мои вопросы... Но эту историческую статью я решил написать до знакомства с новой попыткой Мейера. Может быть, чтоб не сглазить... Так что продолжение истории империи, грустный эпизод или новый блистательный пролог — читайте в «MegaХите». Я, сегодняшний, еще не знаю, что там будет написано... **MS**

### Военно-морская мощь

...Грешен — люблю играть в режимах «мало суши» и «каркипелаги». Во-первых, враги не так быстро нагрянут. Можно спокойно окучить свою законную территорию и неспешно готовить десант. А во-вторых, война на море — это всегда красиво! Вот перед вами две картинки военно-морского апофеоза — одна из Civ II, вторая из ToI. Кстати, эта последняя взята из весьма удачной игры. Видите? На дворе 1878 год, а у меня уже авианосцы и крылатые ракеты...  
...Помните, одно время трудовые массы цивилизаторов охватило настоящее соревнование на скорость развития. Рекордом, как мне помнится, стал запуск звездолета в 1912 году...



Хорошо хоть не отравили! Судьба Отцов всегда сурова...).

Оставшуюся без императора «Цивилизацию» начали рвать на части. В 1999 году появилось сразу несколько варварских «империек», каждая из которых пыталась напаять на себя сапоги титанов.

Microprose самонадеянно решила, что она и без Сиды сама себе голова, и выпустила сборник аддонов, поименованный Test of

дробным и разноплановым, в самый раз для дотошных стратегов. Войска стало возможно сводить в отряды, а сражения начали демонстрироваться в отдельном окне (в целом боевая система приблизилась к упрощенной версии Heroes of Might & Magic). Очень, казалось бы, достойные новшества... Но только игра оказалась чрезвычайно перегружена этими полезными мелочами. После расширения империи до 15–20 городов каждый



www.pl-computers.ru

# ПЛ КОМПЬЮТЕРЫ

О КОМПЬЮТЕРАХ  
ПРОФЕССИОНАЛЬНО  
И ЛЕГКО

Обзоры  
и тесты новинок  
компьютерного «железа»  
Подробные описания популярного ПО  
Полезные советы и практические руководства  
Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты  
Архив номеров за 3 последних года

1-я страница	→
Новости	→
Software	→
Hardware	→
• Видео карты	
• Звуковые карты	
• Материнские платы	
• Мобильные компьютеры	
• Модемы и сетевое оборудование	
• Мониторы	
• Мультимедиа устройства	
• Накопители	
• Настольные компьютеры	
• Принтеры	
• Процессоры	
• Прочее	
• Ручные компьютеры	
• Сканеры	
• Серверы	
• Устройства ввода	
Темы	→
Практикум	→
Internet	→
Пограничные миры	→
Веселая Казакша	→
Форум	→
Журнал	→
Игры	→
Поиск на сайте	→



Сайт



Некоторые несознательные личности обвиняют нас в том, что мы несвоевременно обозреваем игры, однако не многие задумываются, в чем причина этого. Вы что не понимаете, что мы обитаем в стране временного сдвига, причем недели эдак на две? Никто никогда не задумывался, почему Великая Октябрьская Социалистическая Революция произошла седьмого ноября?! Почему православная церковь отмечает Рождество Христово через две недели после католической? Все дело именно в сдвиге, я вас уверяю.

Поэтому и с обзорами происходит такая неразбериха — просто надо читать нас за две недели до выхода номера. Понимаете, декабрьский журнал, к примеру, выходит где-то 30 ноября, а читать его надо начинать числа эдак 15-го. Конечно, при этом неизбежно будут возникать некоторые проблемы с преждевременным доставанием журнала, но это препятствие вполне преодолимо! Во-первых, попробуйте обратиться к старушкам-шаманкам, которые иногда стоят в Москве возле метро с табличками: «Завтрашний МК». Если они как-то достали завтрашнюю газету, то и журнал за две недели до появления, я думаю, тоже найдут. Во-вто-

# ОБОЙМА

рых, я видел кучу магазинов с рекламой вроде «техника будущего» — они тоже контрабандой возят товары из других времен. Однако это все методы слишком хитрые. Лично я, если бы и так не читал «MegaGame» до его выхода, поступил бы гораздо проще. По-моему, оптимальный вариант перевести календарь назад, причем лучше всего на целый год. И читать нас, поражаясь небывалой оперативности: ведь об игре, которая по заявкам издателей должна выйти, к примеру, в январе 2002 года, вы прочтете в «Обойме» где-то в феврале 2001-го. Внимательно обдумайте мое предложение, прежде чем вызывать санитаров — все равно их сюда не пустят...

Панков Николай







80

M.A.D.: Global  
Thermonuclear Warfare



83

Затерянный мир



87

Deer Avenger 4



The Rage



93

Spider-man



96

Атлантида III



99

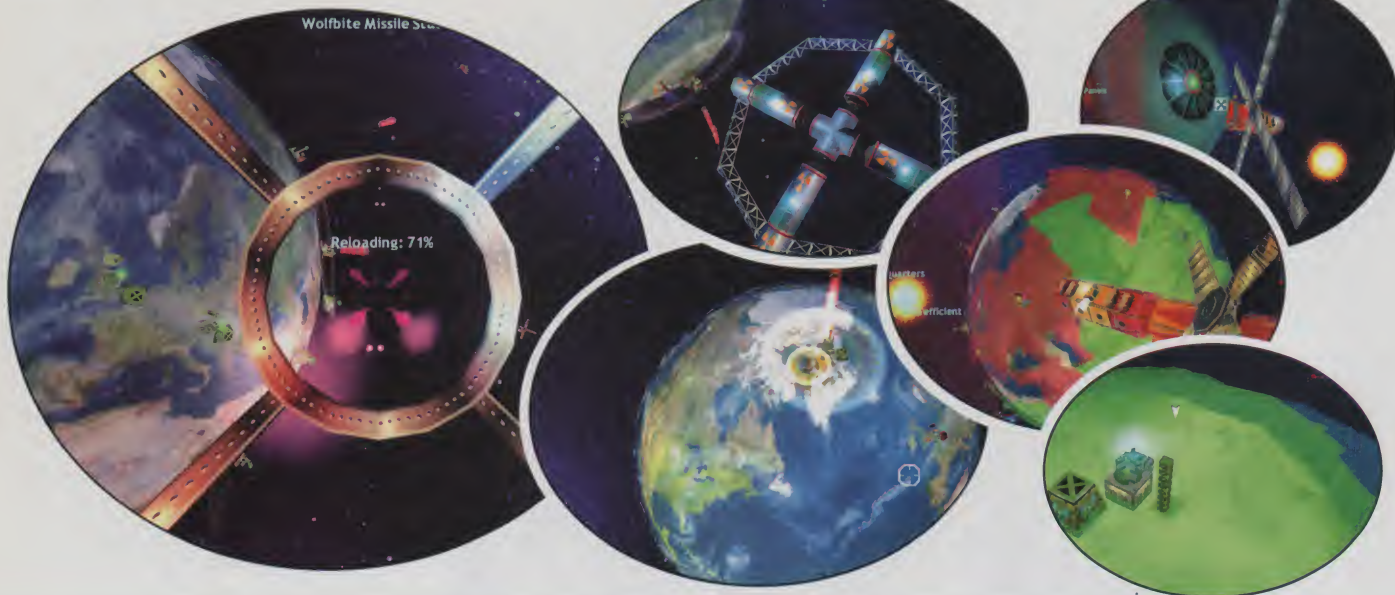
Новые приключения  
мушкетеров



103

Петька 3:  
Возвращение Аляски





Панас Сигалаев (panas@putin.ru)

# M.A.D.: GLOBAL THERMONUCLEAR WARFARE

Индивидуальный апокалипсис в мировом масштабе



Паспорт

**M.A.D.: Global Thernuclear Warfare**

Жанр: стратегическая аркада  
Разработчик: Small Rockets  
Издатель: Small Rockets

URL: [www.smallrockets.com](http://www.smallrockets.com)

Системные требования:

Процессор: Pentium II 266 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 4 Мбайт, 3D-ускоритель  
HDD: 160 Мбайт

Это птица? Это самолет? Это ракета? Нет, это X-COM, случайно угодивший в психоневрологический диспансер. Это **буйная палата**, в которой одновременно собрались всевозможные стратеги, тактики, три Кутузова, пять Наполеонов и человек, воображающий себя эрдельтерьером (на койке около умывальника). Здравый смысл с карканьем уносится в тартарары, а знакомый с детства Geoscape творит невероятные вещи: крутится, как заведенный апельсин, оцетинивается ядерными взрывами и с шумом топит цельные материи в водах надвигающегося Мирового океана. Злые инопланетяне, прилетевшие покорять Землю, в панике разворачивают свои космические лохани и на всех парах несутся прочь от голубой (но стремительно коричневеющей) планеты покорять кого-нибудь поспокойнее. Ударим превентивным ядерным кулаком по бездорожью, разгильдяйству и бюрократизму!

**Как господа генералы утром спозаранку войну начинали**

Игровая контора Small Rockets это своего рода «неприкасаемые» девелоперского мира. Все их игры не блещут графикой или звуком, никогда не претендуют на шедевральность и уж, конечно, не зама-

хиваются на какие-нибудь рекорды. Однако что не релиз, то событие. Или не так... СОБЫТИЕ! Какой-то незримый дух витает в офисе Small Rockets и запускает развеселого шайтана в каждую игроподелку. Заурядный тир вдруг превращается в Art is Dead, невзрачная леталка — в ураганный

Hunt for the Red Baron, а древний как мир top-down shooter внезапно оборачивается Star Monkey, игрой красивой и безусловно приятной во всех отношениях. Так что лепить монпансье из навоза это вам не сиквелы к приквелам стругать. Тут талант иметь нужно. Дар божий.



И вот теперь M.A.D., она же — Mutually Assured Destruction, она же — Global Thermonuclear Warfare, она же — хана всему живому на планете, а также отличный способ снятия стрессов, лекарство от синдрома хронической усталости и проверенное средство от головной

рочать мышкой, и тут наступает второе ощущение — не менее свежее, чем первое, но уже со вкусом ментола и ароматом лесных ягод: «Кажется, все-таки не стратегия, а не совсем обычный экшн». За кадром тихо играет рекламный ролик газоды «Фанта-апельсин» и сту-

**Приходится разрываться между созиданием**

**(если созиданием можно назвать**

**постройку орбитальной установки ведения**

**залпового огня) и собственно войны.**

боли. Единственная в своем роде игра, где мы исполняем роль лобастого генерала с кантами, эполетами, в фуражке с дубовыми листьями и ядерной кнопкой на пульте дистанционного управления планетой. Весьма милое альтер эго, а также идеальный персонаж для сочинения на тему: «Кем я хочу быть, когда вырасту». Впрочем, об этом позже.

чат колеса груженного плутонием состава.

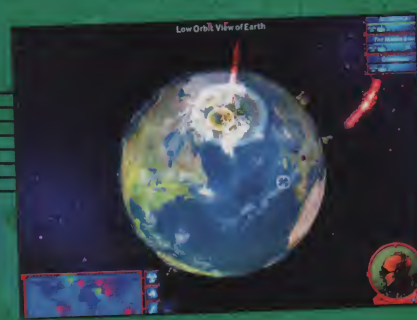
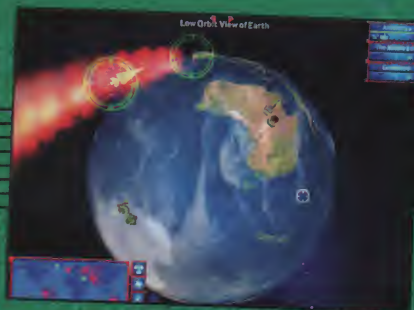
### Гонка вооружений

Третье, четвертое и даже пятое ощущения вспомнить уже решительно невозможно, ибо глобальная термоядерная война невероятным образом затягивает без остатка. Смысл боевых действий в общем-то



Игра не прощает ошибок: одна «мертвая зона» в системе ПРО — и вся наша стратегия с вороньим карканьем уносится в тартарары

мания на притаившуюся в уголке нашей базы взлетную площадку вполне мирного назначения. Этот незаметный «байконур» служит лишь одной великой цели, а именно началу гонки вооружений.



А пока немного про ощущения. Первое свежо как майское утро: «Проклятая стратегия!» Ко всему прочему еще и трехмерная. Экстра-ва-гант. Фи. Верните меня в уютный мирок Black & White. Детализации никакой, полигоны чересчур полигонистые, текстуры измочаленные, zoom страшен, как смертный грех, а индейская раскраска полей будущих ристалищ больно стегает по глазам и жестоко ущемляет чувство прекрасного. «Н-н-на помойку!» — командным голосом кричим мы, раскачивая кантами и потрясая эполетами.

«На свалку истории и прочего околоскомпьютерного мусора», — и решительно тыкаем на священную коробку из-под видеокарты GeForce3. Поселившиеся в коробке клопы отвечают одобрительным шуршанием.

Поборов приступы праведного гнева, мы начинаем неуверенно во-

прост: на разграфленной тушке земшара мы, руководствуясь стратегическими соображениями, отбираем себе подходящие территории и начинаем возводить военную инфраструктуру. Противник в это время занимается тем же самым. Все вполне в духе какой-нибудь «монополии» — тут никакого исследовательского интереса. «Однако Small Rockets все-таки», —

успокаиваем мы сами себя и терпеливо ждем, откуда же выпрыгнет шайтан.

Собственно для успешного ведения войны достаточно освоить, что кнопка Build Nuclear Silo возводит на подведомственной территории пусковую площадку, а кнопка Launch Nuke насылает на супротивника ядерный ахалай-махалай. Все очень просто. В принципе при должной степени упорства и быстрых руках эдаким макаром можно выигрывать сценарий за сценарием, даже не обращая вни-

**Единственная в своем роде игра, где мы исполняем роль лобастого генерала с кантами, эполетами, в фуражке с дубовыми листьями и ядерной кнопкой на пульте дистанционного управления планетой.**

Отплывавшая соляркой и пытая реактивным двигателем, через Ла-Манш пролетает горячий привет от жителей Гренландии всему Европейскому содружеству

В далеком будущем (2040 год — не так уж и далеко в общем-то) все научные исследования перенесут в космос, что, по правде сказать, неудивительно: не слишком-то удобно разлагать молекулы на атомы, сидя в противогазе, или возиться с пробирками, путаясь в шнурках и подвязках облачения ОЗК. Вам же как кантово-эполетному генералу терпеливо придется







возводить на орбите целые исследовательские комплексы, посылать туда стыковочные модули со складными наборами солнечных батарей, строить лаборатории и возводить сеть систем ПРО (противоракетной, как вы совершенно верно догадались, обороны).

тальной установки ведения залпового огня) и собственно войной. Кстати, заметили, как тактично мы умалчивали до сих пор о самих боевых действиях? А все потому, что в тот самый момент, когда ядерный потенциал накоплен, а системами ПРО (противоракетной обороны) опутана добрая половина земной орбиты, и происходит как раз...

прицела. Перехват ракет лазерными пушками, самонаводящимися снарядами, вакуумными излучателями и прочей синхрофазотроникой вызывает самые положительные эмоции, и, даже несмотря на очень среднюю графику, зрелище разорванной на части в нижних слоях атмосферы бактериологической бомбы надолго приковывает к запо-

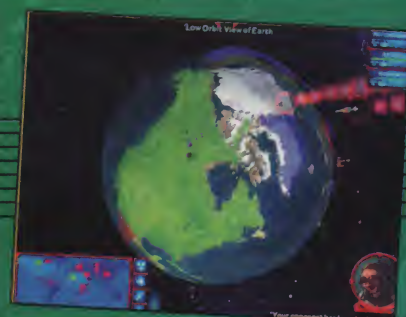
**Запуск каждой ракеты — отдельная мини-игра: навести брыкающийся прицел на вражьи вотчины — это вам не плюшки трескать.**

#### Самое любопытное

Всемирный рок-н-ролл начинается с пуска первых ракет на вражью территорию и не останавливается уже до полного и безоговорочного наступления ядерной зимы. Элемент action с ракетным ревом стре-

тевшему иллюминатору монитора. Не слишком красиво, но глобально. Эпичность, знаете ли, чувствуется.

А теперь оцените изящность решения: все признаки дружелюбности интерфейса вроде горячих клавиш, вложенных меню или



Усовершенствованные модули, защитные колпаки над городами, оборонительные лазерные пушки, новейшие типы ракет: проклятая гонка выгребаёт миллионы долларов из нашей и без того тощей казны. А так как способ добычи денег в игре один — незамедлительная аннигиляция врага, то приходится натурально разрываться между созданием (если созданием, конечно, можно назвать постройку орби-

*Выбор территории — ответственный момент. В ближайшем раунде странам Южной Америки, похоже, придется посягать на независимость свободолюбивой Антарктиды*

мительно влетает в тельце скучной (или даже утомительной) «монополии», и мы через пять минут после начала термоядерной потехи, вспотев и прикусив язык, уже увлеченно гоним дрожащее перекрестие прицела по экрану. Четыре-три-два-один, и в решающий момент рука скользит вправо, и вместо вражьи столицы наши урановые игрушки со свистом улетают в океан. Злость, ярость, азарт — лучшие лекарства для истосковавшихся по тотальному дестрою спинномозговых нервов.

Запуск каждой ракеты — отдельная мини-игра: навести брыкающийся и ежесекундно норовящий отскочить в сторону прицел на вражьи вотчины и при этом умудриться не зарядить ракетно-бомбовым по своим же союзникам — это вам не плюшки трескать. Навык нужен, да еще какой.

Параллельно с этим приходится следить за окружающим околосезным пространством и долбить по пролетающим ракетам иностранного происхождения. Тут собственно еще одна мини-игра, по увлекательности не уступающая вышеупомянутой войне с перекрестием

стратегических пауз «на обдумывание» с корнем были выкорчеваны из нежного тельца игры. Мало того, выкорчеваны они были намеренно — аркада, все-таки. И если поначалу страшно злит невозможность даже малейшей автоматизации глобально-термоядерной вакханалии, творящейся на экране, то уже где-то на пятнадцатом запуске как-то незаметно втягиваешься в ритм и, покачивая кантами и шурша эполетами, замученной мышкой погоняешь по стратосфере курлыкающие косяки ядерных ракет. Весело, черт возьми! **MC**



#### ИТОГО

В общем так. Стратегия Global Thermonuclear Warfare или все-таки аркада — это, товарищи, не имеет ровным счетом никакого значения. Процесс захватывает невероятным образом, даже несмотря на более чем среднюю графику и невнятно-заикающийся саундтрек. Проверено на людях.





Сергей «Orioner» Банников (orioner@lvl.ru)

# ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

За розовым морем, на синем побережье...

Уже несколько циклов минуло с тех пор, как народам затерянного мира удалось избежать ужасной опасности — падения громадного астероида, который, к счастью для них, так и не стал метеоритом. Но жизнь не стоит на месте, и трем расам, волею судеб (а точнее — Звездных аистов) затерянных на просторах одного мира, захотелось новых ощущений. Синеголовые эльфы, **прокуренные анты** и изящные дриады в третий раз сошлись в борьбе за исключительное господство над планетой. Ну что же, три, как известно, — счастливое число.

**Т**ретья игра из весьма неплохой серии «Затерянный мир» является не просто набором дополнительных кампаний и юнитов (каким, по правде говоря, стал «Океан эльфов»). Продукт подвергся достаточно серьезной доработке, и многие изменения в нем носят поистине фундаментальный характер. Но для тех, кто пропустил первые две серии, краткое их содержание.

Звездные аисты — представители расы благородных птиц, которые разносят споры жизни по всей га-

лактике, — были отнюдь не чужды мелких слабостей. Попросту говоря, в дальних галактических странствиях они согревались вовсе не теплом собственных тел, а соответствующими горячительными напитками. Однажды они перегрелись до такой степени, что высадили споры жизни, предназначавшиеся для трех совершенно различных планет, на одну из них. И вот в результате применения панспермии в практике на одной планете сразу возникли эльфы (которые почему-то имеют синюю кожу и не чураются выпить), анты (разумные муравьи, которые из всех поро-

ков предпочитают курение) и дриады (раса победившего матриархата, а уж каким утехам они отдадут предпочтение, догадайтесь сами). Вся эта группа товарищей начинает борьбу за существование, которой посвящена первая серия игры. Вторая серия повествует о том, как добрые аисты, заметив свой промах и опасаясь проверки из контрольно-ревизионного управления, решили просто уничтожить планету целиком при помощи астероида («Армагеддон» смотреть?). Расам пришлось бороться и с внутренними врагами, и с внешними силами.



## Паспорт

### Затерянный мир 3

**Жанр:** RTS  
**Разработчик:** JoWood  
**Издатель:** Production AG  
«1C»/Snowball



www.snoball.ru

#### Системные требования:

**Процессор:** Pentium II 250 МГц  
**RAM:** 64 Мбайт  
**HD:** 300 Мбайт  
**Video:** 3D-ускоритель





Третья часть разительно отличается от двух предыдущих. Нет, изометрическая проекция никуда не делась. И все основные сооружения и специальности остались на месте. По-прежнему легконогие дриады переносят тяжести на сво-

*Темная ночь, только эльфы куда-то летят, только дети в кроватках кричат, лишь игрок все не спит...*

дельно ниже) работнику нельзя отдать прямого приказа — иди туда, сделай то-то. Как побочный эффект — от этого исчезли как класс разведчики. Карта теперь открывается ровно настолько, насколько далеко забредут ваши подданные самостоятельно. В результате игрок занимается

тем, что расставляет здания в правильном порядке и правильной последовательности, проводит научную деятельность, занимается торговлей и дипломатией и, собственно говоря, все. Нет, не все! Самое главное — он смотрит на все происходящее глазами демиурга и радуется многообразию жизни в подвластном ему королевстве.

А жизнь стала очень и очень другой. Во-первых, больше нет бе-

продвижения исследований доступны все более емкие строения). Когда дети вырастают, они ищут себе спутника жизни и переселяются в отдельные квартиры, но только если есть куда! В отдельную квартиру также сразу переселяется обученный работник.

Каждый день играют свадьбы, рождаются новые дети, жизнь продолжается!

Уж если я сказал «каждый день», надобно поведать о времени. Несмотря на то, что дело происходит в далекой-далекой галактике, там тоже чтут законо-

дательство о труде, которое устанавливает продолжительность рабочего дня. Работа начинается в 8.00 и продолжается до обеденного перерыва, на который уходит

**В течение дня появляются различные сообщения о количестве намеченных свадеб, числе новых школьников, готовых к обучению, а ночью играют свадьбы и под утро рождаются дети.**



их не знающих устали головах, эльфы в широкополых шляпах выращивают зерно на фермах, а анты ломают камень чуть ли не голыми конечностями. Но вот управление в игре стало полностью «непрямым» (а лучше сказать — косвенным). Ближайший аналог этого — знаменитые Settlers. Теперь никому (вообще никому, за исключением рыцарей, о которых от-

*Прилетит к нам торговец на крутом дирижабле и за деньги доставит товар*

зыманных юнитов. Каждый житель вашего поселения имеет персональное имя, пол, возраст и изображение морды лица. Да, в игре появились разнополые существа! И если у антов и эльфов главенствующим полом является мужской, а женщинам отведена роль домохозяек, то у дриад все наоборот — мужчины являются домохозяйками и нянчат детей. Дети, да будет вам известно, приносятся вовсе не аистами, а рождаются в семьях, которые образуются, когда играет свадьба между незамужними и неженатыми. При этом младенцы подрастают и становятся подростками, которые, достигнув школьного возраста, уже могут обучаться конкретной профессии. При этом выбор профессии осуществляется раз и навсегда, так как загнать обученного эльфа обратно в школу для перепрофилирования невозможно. Семья состоит из двух-четырех существ. Имеются в виду муж, жена и дети (от нуля до двух). Для размещения каждой семьи нужна жилплощадь, которая существует в виде коттеджей на две, четыре и шесть семей (по мере

ровно час с 11.30 до 12.30. После этого мужчины продолжают трудиться (а женщины — собирать фрукты), у дриад распределение обязанностей по полам обратное. Вечером в 16.30 женщины (у дриад — мужчины) идут молиться в храм (если он построен), а в 17.30 заканчивается рабочий день и у сильного пола, и в 18.00 все укладываются спать, ибо наступает ночь. В течение дня появляются различные сообщения о количестве намеченных свадеб, числе новых школьников, готовых к обучению, а ночью играют свадьбы и под утро рождаются дети (скорострельность у наших рас просто поразительная). Смерти от старости в игре нет, так что при отсутствии внешней угрозы существа будут жить практически вечно (до форматирования винчестера).

Все это производит просто неизгладимое впечатление. Когда я создал более-менее развивающийся город и выдалось время посмотреть, а что же в нем происходит, я был просто поражен. Щелкаешь по эльфийке, а в окне статуса написано: «Одинокая женщина, заня-





тие — ищет мужа». Кроме того, у каждого существа есть собственное понятие мотивации (оно было и в предыдущих сериях, но в интегральной форме). Мотивация измеряется в процентах от 0 до 100 и соответствует четырем состояниям — счастлив, удовлетворен, неудовлетворен, несчастлив. Несчастливое существо может и в преступники податься, и просто из города свалить. Но нам всем надо поучиться у них наслаждаться простыми радостями. Смотришь мотивацию плотника: «Я выпался: +7%», «Я сытно поел: +3%», «Я нашел жилье: +15%». Вот чему радоваться в жизни надо, а не искать ее смысл в безумных поисках ответов на все вопросы. А уж когда я выделил подростка, который ехал на самокате, а потом развернулся в мою сторону и помахал мне ручкой, тут я обалдел, как корова из анекдота. Да, в статусе детей написано: «Играет», но чтобы все это было так натурально!



*Дети — цветы жизни. Хорошо хоть отдельный самокатный завод строить не надо*

фициенты переработки ресурса также сделаны более логичными, и из двух бревен теперь получается шесть единиц досок, да и пекарь печет хлеб с большим КПД, нежели раньше. Таким образом, рост чис-

Военные распоряжаются казармами, сторожевыми башнями и защитными стенами. Кроме того, существует возможность напрячься всем миром и построить Чудо света (привет Сиду Мейеру). Например, монумент, который (согласно описанию) «призван увековечить невиданный подвиг Гонка Ненасытного, в одиночку уничтожившего запасы провианта в десяти деревнях антов и даже после этого оставшегося голодным». Чудеса света удивительным образом поднимают мотивацию всех жителей.

Золото теперь не является такой универсальной ценностью, как раньше. Так как здания не имеют пресловутого maintenance upkeep, единственное, что можно делать с презренным желтым металлом, — использовать его в торговле и на оплату труда ученых и рыцарей. Да, ученые и рыцари — это те самые вольнонаемные работники, которых нельзя взрастить самостоятельно. Их можно только нанять со



Кроме того, существа при наличии храма могут молиться своим богам в нем, и если благосклонность высших существ (увы, это не игрок) будет достаточной, можно просить о чуде. Чудес доступно три — послать мор на врагов, одарить народ деньгами или исцелить всех недужных. Но каждое чудо

ленности населения определяется количеством продовольствия, уровнем мотивации и наличием свободной жилплощади. В качестве основных первичных ресурсов используются лес, камень, железная руда, золото. Зерно и мясо заготавливаются в соответствующих зданиях — на фермах и ранчо. Все здания (равно

стороны. Для работы ученого следует построить лабораторию и ждать, пока кто-либо из ученых мужей согласится навестить наше скромное поселение. За работу ученые требуют оплату исключительно золотом. Ученые бывают трех рангов — бакалавры, магистры и доктора (почему локализаторы не

**Управление в игре стало полностью «непрямым». Теперь никакому работнику нельзя отдать прямого приказа — иди туда, сделай то-то.**

придется заслужить долгими вечерними молитвами.

Теперь немного экономики. Из игры исчезло понятие стоимости поддержания здания, которое так изводило меня в двух предыдущих сериях. Построенное здание уже не потребляет никаких лишних ресурсов, за исключением тех, что нужны ему для нормальной работы (ну там лесопилка валит лес и производит доски и т. д.). Коэф-

как и их работники) делятся на три типа — гражданские, производственные и военные. К гражданским относятся жилые здания, мэрия, храм, склад. Кстати, склад больше не является средством мгновенной транспортировки товаров и материалов, и наполнение каждого из них учитывается индивидуально. К производственным — разнообразные лесопилки, кузницы, шахты и прочие промышленные объекты.



*Будешь хорошо учиться — быстро сможешь пожениться (из энциклопедии юных эльфов)*



использовали наш родной термин «кандидат»?), и чем они умнее, тем быстрее они осуществляют исследование. Изучение можно проводить в тех же трех различных областях — гражданской, промышленной и военной. При этом заранее не известно, что получится в результате научного исследования (насколько я понял, результат процесса выбирается случайно). Это вполне реалистично, так как

ма. Кроме денег, им может потребоваться какое-то количество предметов роскоши (того же грибного шнапса, например). Рыцари имеют при себе отряды воинов, которых, к сожалению, нельзя увеличить численно. Можно только восполнить потери в боях новыми рекрутами. При гибели рыцаря его отряд исчезает вместе с ним, так что по поведению они схожи с героями из НОММ, только еще и денег за свои

**В общем игра получилась весьма**

**и весьма вкусная, хотя и несколько**

**созерцательная. Но созерцательность**

**ей пошла только на пользу.**

исследование — это когда вы ищите и не знаете, что найдете, а если знаете, что найдете, значит, вы это уже нашли, и это уже не научный труд. К небольшому недостатку

услуги требуют. Зато при этом все без исключения рыцари воюют в соответствии с Кодексом чести. Согласно Кодексу они не трогают мирное население (детей, подростков,



*Из интерфейсных особенностей можно отметить мини-карту, которая скорее бесполезна, чем нужна*

следующим образом. Игрок или другая сторона (другие расы или торговцы) выставляет коммерческое предложение: куплю 10 досок за 20 камней. Контрагент соглашается (и происходит обмен) либо от-



интерфейса следует отнести невозможность просмотра уже выполненных исследований (раньше эта полезная возможность была), зато заранее известно, сколько изысканий еще осталось выполнить (что как-то загадочно).

Рыцари — это единственные юниты, которыми можно управлять непосредственно. Они также приходят со стороны и доступны для най-

слабый пол). Всех остальных они постараются снести с лица земли.

Но не войной единой сыт человек. Гораздо более доходным делом является коммерция. Торговать можно не только с другими расами, но и с нейтральными Воздушными торговцами (роль которых исполняют все те же Звездные аисты на своих дирижаблях). При этом обмен осуществляется примерно



клоняет предложение. Если оно отклонено, можно предложить другой обмен до тех пор, пока обе стороны не придут к консенсусу. Иногда постоянные предложения от вездесущих торговцев даже начинают несколько надоедать (особенно если того, что они хотят купить, все равно в наличии нет и не предвидится).

В общем игра получилась весьма и весьма вкусная, хотя и несколько созерцательная. Но созерцательность ей пошла только на пользу — одна динамическая смена дня и ночи, когда все постепенно окрашивается красками вечерней зари, чего стоит. Кроме одиночных кампаний за каждую из трех рас доступны одиночные игры по разным сценариям, а также мультиплеер. Те, кто уже видел предыдущие две игры, откроют для себя много нового, а тех, кто еще не знает, что эльфы бывают синего цвета, милости просим посмотреть, как на самом деле размножаются дриады. Только не забудьте установить патч к игре, который появился практически сразу после ее выхода... **MG**



**ИТОГО**

Достойное продолжение известной серии является не просто очередным сиквелом. Несколько востину революционных элементов делают его весьма интересным. Наверняка «Затерянный мир 3» не затеряется на полках магазинов, ибо там есть на что посмотреть.





Дмитрий Макунин

# DEER AVENGER 4

У-у, рогатик!

Все знают, что олень — «это не только ценный мех, но и один-два центнера диетического, легкоусвояемого мяса». Но далеко не все подозревают, какое это мстительное и **жестокое животное**. Охота на него сопряжена с огромным риском, ведь интеллект этого создания не уступает человеческому разуму, а кое в чем даже превосходит его.

**Н**о и в наше время находятся смельчаки, готовые на все, чтобы добыть этого редкого зверя. Одни смело берут в руки пистолеты, ружья, другие предпочитают автоматическое оружие, и все смелым ползком отправляются в лесную чащу, вступая в неравный поединок со свирепым животным. К сожалению, в последнее время олени научились довольно ловко пользоваться огнестрельным оружием, взятым ими в качестве трофеев с многочисленных полей сражений, а также приобрели некоторые навыки, значительно уменьшающие шансы охотников выжить при непосредственном с ними общении...

Трепещите, жалкие волосатики, ваше время прошло, пришел час оленьего мстителя, и первая кровь уже пролилась! Как, собственно, вторая и третья, поскольку к услугам геймеров четвертая часть изрядно нашумевшей ранее игры Deer Avenger. В главной роли — нестарелый олень Бамбо, нещадно истребляющий представителей рода человеческого, рискнувших оказаться на его территории. Он вернулся, и теперь он еще круче, чем раньше.

Бамбо, судя по всему, сильно не нравятся доморожденные охотники, загавкавшие лесные массивы его родины пивными банками, тлеющими кострищами, битыми бутылками и продуктами своей жизнедеятельности. Вняв призывам Гринписа, он твердо намерен отомстить

неразумным созданиям, отплатив им сполна, причем с успехом пользуется их же приемами. К примеру, пещера-база Бамбо вполне пригодна для жизни. Там есть все, что нужно одинокому мстителю, — кинозал, стойка для оружия, захваченного у противника, и стена трофеев, которая впоследствии будет украшена головами особо рьяных охотничков. И вот, нарядившись в форму цвета хаки, подпоясавшись пулеметными лентами про запас, он выходит на тропу войны.

От народного мстителя Бамбо отличается то, что он не просто охраняет зеленые просторы окружающего мира, а целенаправленно отстреливает появляющихся в поле его зрения людей, самонадеянно сжимающих в руках оружие. Ведь



**Паспорт**

**Deer Avenger 4**

**Жанр:** action  
**Разработчик:** Hypnotix  
**Издатель:** Simon & Schuster Interactive

**URL** [www.deeravenger.com](http://www.deeravenger.com)

**Системные требования:**

**Процессор:** Pentium 450 МГц  
**RAM:** 64 Мбайт  
**Video:** 3D-ускоритель, 8 Мбайт



вооружены не только они. Для начала у нашего оленя в кармане армейских брюк найдется пистолет сорок пятого калибра — оружие малоэффективное для перестрелки меж деревьев, но лучше чем ничего. А кроме того...

Что вы чувствуете, зайдя в общественный бесплатный туалет, забытый богом и государством? Этот запах обволакивает вас, заползает в ноздри и не дает дышать, несмотря на наличие вокруг вас некоторого количества кислорода. Спросите, какое отношение это все имеет к описываемой мною игре? Самое что ни на есть прямое! Поскольку основным оружием, применяемым Бамбо в борьбе с охотниками, является не набор малоэффективных ружей и тому подобных человеческих изобретений, а данное ему матушкой-природой с рождения умение громко и качественно пускать газы. Ничего смешного. Действует сразу и наверняка. Очень советую разобраться поподробнее.



Доска почета. Здесь в буквальном смысле вывешены люди, достигшие наибольших успехов в охотничьем деле

процесса необходимо стоять к мишени лицом и ни чем иным. Только тогда достигается желаемый результат — жертва с тихим стоном оседает на почву с явным намерением помереть.

Второй являет собой мощную струю сине-зеленого цвета, сшиба-

скоростного перемещения из одного угла локации в другой, иных применений мною не найдено. Полет не прямолинейный, в воздухе сохраняется возможность задавать оленю направление движения. Скорость при этом достигается такая, что, будь рядом база ПВО, за оленем прилетели бы истребители.

Справедливости ради надо сказать, что особо удушливых газов без качественных производных не получится даже у великого учителя — оленя Бамбо. К примеру, чтобы выйти на первый уровень применения природного оружия, надо съесть нечто, похожее на увядший лист какого-то дерева. Один съеденный лист будет соответствовать одной возможности использовать боевые газы. Встречаются эти листья довольно часто, так что разжиться ими не составит труда. Гораздо сложнее будет найти горшок с чили, который позволит вам однократно использовать третий вид атаки. Да, с этим не поспорит даже



Ну-с, приступим. В искусстве процесса газопускания Бамбо стал настоящим профессионалом. Он не только может убить этим человеком, но и имеет в своем арсенале четыре вида химической атаки, разительно отличающихся между собой по принципу действия! Причем некоторые из них достойны немного восхищения.

Первый действует довольно быстро, но узконаправленно. Во время

Э-эх, хорошо. А хоть и нет никого. Кто хозяин — я хозяин. Захотел — сделал



ющую жертву с ног и умерщвляющую ее. Действует гораздо более эффективно, нежели первый вариант, поскольку радиус действия значительно расширен.

Третий — это нечто бесподобное! Такого я не ожидал бы даже от слона, казалось, куда уж оленю, но нет! Увиденное мною зрелище превзошло все ожидания. Представьте себе маленький ядерный взрыв, уничтожающий все и вся вокруг себя на очень приличном расстоянии. Яркая вспышка, предсмертные крики цепляющихся за жизнь охотников, внезапный ветер, дикий грохот! Но вот ветер утихает, и мы видим довольноную ухмылку Бамбо, который произвел весь этот кошмар, лежа на пузе и от души пукая вверх. Просто сэнсей.

Не обойдем вниманием и четвертый способ, больше похожий на реактивную струю. Используется для

плавленный сырок «Дружба». Опасно стало в «их» лесах без противогаса.

Теперь, пристально рассмотрев... подробно поговорив о секретном вооружении Бамбо, попробуем вооружить его по-человечески.

Пистолет, полученный в начале игры, постепенно, с каждым новым трофеем, будет заменяться на вооружение, захваченное при обыске трупа. Весь арсенал хранится в пещере Бамбо, при желании оружие можно заменить. Боезапас не ограничивается. Оружие весьма разнообразно. Сравним его с оружием предыдущих версий игры, отметим арбалет и израильский Узи. На любителя.

Стрелять придется много и часто. Стрельба на упреждение, постоянные стрейфы — все это не оставит равнодушным ни одного человека, когда-либо видевшего Quake или хотя бы Doom. Дробови-

**Стрелять придется много и часто. Стрельба на упреждение, постоянные стрейфы — все это не оставит равнодушным ни одного человека, когда-либо видевшего Quake или хотя бы Doom.**



чок вкупе с приличной оптикой — чего еще желать?!

Теперь немного об особенностях оленьей охоты. Все просто и довольно шаблонно. Можно, конечно, бегать по окрестностям, изредка оглашая их призывными воплями, играющими роль манка. Но гораздо проще залезть в одну из многочисленных ку-

раздо легче. А ведь набить их побольше — главная задача Бамбо.

В пещере, служащей базовой локацией Бамбо, есть стенд, предназначенный для трофеев, коими являются головы добытых им охотников. Всего мест на стене 12, что и ограничивает жажду крови резвящегося оленя. Добыть эти 12 голов можно

**Ландшафты, к сожалению, не отличаются разнообразием, что объяснимо разве только внезапным исчезновением фантазии у производящих фирм!**

чек листвы, раскиданных тут и там по локации (такое ощущение, что в лесу работает солидное количество дворников), предварительно вынув из запястного рюкзака приманку, на которую обязательно клюнут глупые Homo sapiens. В качестве приманки предусмотрены следующие предметы: огромная пицца (а что

в четырех локациях, вход в которые находится в пещере Бамбо. Сперва начинающему оленю будет доступна всего одна локация, но потом его выпустят на необследованные территории. Этому способствует накопление опыта в предыдущих переправах. Да-да, вы не ослышались — опыт. В этой игре присутствуют эле-



Вот он — Апокалипсис сегодня. А ведь всего лишь решил немного испортить воздух

бо может выдержать, прежде чем отбросит копыта.

Третий параметр — скорость. То, как быстро олень сможет ударить от особо злых стрелков, непосредственно зависит от развития этого умения.

И четвертый параметр — сила химической атаки. Количество по-



еще едят в Америке?!), консервная банка с неизвестным науке содержанием, видеокассета непристойного содержания и апофеоз — упаковка баночного пива. Ну какой настоящий охотник пройдет мимо таких завалялок?! Вот теперь самое время поорать что-нибудь типа: «Институтские дипломы — пять штук на доллар!» С этого момента — терпение, господа! Жадные до халявы хантеры не заставят себя долго ждать. Их появление предвещает ненавязчивая мелодия в стиле кантри, так что проморгать момент, когда уже надо замолчать, практически невозможно. Чаще всего внимание жертвы будет полностью сконцентрировано на предложенной нами приманке, заведя которую, охотник изображает дикую радость и сломая голову бежит к ней. Цельтесь лучше, стреляйте точнее, и будет вам счастье.

Очаровательные в своей квадратности деревья нисколько не умаляют удовольствия от игры. Правда, немного настораживает способность персонажей проходить сквозь них, но это все мелочи. В воде, как и положено, персонажи замедляются, соответственно пристрелить их го-

менты RPG — за каждого убитого охотника Бамбо получает некое количество experience points, которые волен тратить потом по своему усмотрению на повышение одного из четырех имеющихся параметров.

Первый параметр — меткость. Отвечает за процент попаданий оленя в своего противника из огнестрельного оружия.

Второй — выносливость. Отвечает за то, сколько попаданий Бам-

**ИТОГО**

Злющий олень, вконец затюканный выходками своих человекообразных соседей, берется за оружие. Он свиреп и беспощаден к врагам живой природы. Мерзкие людюшки пожалеют, что родились на свет, потому что Бамбо снова на тропе войны.



Кто сказал, что я плохо выгляжу?! Голливудская улыбка — и никакого каприеса

гибших на карте от газов, испускаемых этим зверюгой, увеличится до неприличия, если довести этот параметр до максимума. Подозреваю аналогию с Armageddon из HM & M.

Каков будет Бамбо в конце игры — страшно подумать.

Ландшафты, к сожалению, не отличаются разнообразием, что объяснимо разве только внезапным исчезновением фантазии у производящих фирм, а никак не скудными техническими возможностями. Ведь компания Simon & Schuster Interactive уже давно зарекомендовала себя как производитель качественных игр по сюжетам различных комиксов, где на первом месте всегда стоял юмор. Но в данный момент присутствующие забавные моменты исполнены в типично американской манере. Чего стоит один только безоружный хиппарь с гитарой, нагло шагающий по лесу, плюя на грозного рогатого мстителя! Убить его у меня так и не получилось. Я понял так: хиппи неистребимы!

Короче, игра случилась, приколов море, несколько часов вполне американского гогота гарантированы. Упрямся рогами все как один! **ME**





Панас Сигалаев (panas@putin.ru)

# THE RAGE

Уловимые мстители



**аспорт**

**The Rage**

Жанр: action  
Разработчик: Fluid Games  
Издатель: Fluid Games

**URL** [www.fluidgames.com](http://www.fluidgames.com)

**Системные требования:**

Процессор: Pentium II 200 МГц  
RAM: 32 Мбайт  
Video: 3D-ускоритель

The Rage апеллирует сразу ко всем чувственным стрункам матерого *nostalgie*, запрятанным где-то в непроглядных глубинах нашей большой души. Здесь есть каратисты, кунгфуисты, реслеры, якудза и коза ностра. Они машут ногами, руками, при этом по улицам ходят цветастые панки, бритые уличные хулиганы с монтировками и переодетые в гражданское ниндзя. Сюжета — ноль, смысла — ноль, один большой rage, crack и kick 'em all. Под натиском **нездорового machизма** упомянутые где-то выше духовные струнки натужно дребезжат и грозят вот-вот лопнуть... Попробуйте сыграть на скрипке ножовкой, и сразу поймете, что мы имеем в виду.

## Пяткой в ухо

Вообще The Rage это представитель давно вымершего (по крайней мере, на PC) жанра уличного мордобоя нон-стоп. Double Dragon, Final Fight, Karateka — помнит ли история эти имена? Не помнит. Ну и ладно, стараниями итальянцев из Fluid Games открываем жанр заново.

Открыли. Посмотрели. Немедленно захлопнули и с размаху метнули в форточку... Потом остано-

вились, подумали, выбрали, смахнули налипшую грязь и окурки, открыли снова. Объективность как-никак страдает, нехорошо. Чтобы мгновенно не скатываться до базарной ругани, попробуем начать издалека. Есть такие игры, знаете ли... для отдыха. Тетрисы-пасьянсы, интерактивные тиры или вот драки. Причем не все, а только такие, где врагов (жертв?) много, мы — круты необычайно,

в арсенале обязательно присутствуют два типа ударов соответственно: в-морду и в-страшно-сказать-куда. Непременно добавьте ко всему прочему возможность корезить телефонные будки и ударом пятки сметать с обочин мусорные баки — и вот вам идеальный представитель жанра, к коему относится The Rage.

Вообще свою принадлежность к игре оправдывает по полной





Следующая ступень после «с шашкой бросимся на танк» называется «с лопатой против робота»

программе: обстановка — сплошь развал, враги — поголовно уроды, а единственный нехитрый апперкот носит название «нажмите клавишу N пятнадцать раз».

шещипательная история про бармена-отравителя (тот самый сюжет) была с позором изгнана куда-то на задворки геймплея и раз в два-три эпизода неожиданно всплывала

Обстановка — сплошь развал, враги —

поголовно уроды, а единственный

нехитрый апперкот носит название

«нажмите клавишу N пятнадцать раз».

маешь, творческого подхода. Единственная вещь, пытающаяся внести хоть какое-то разнообразие в мордобитную тяготию, — активное использование подручных средств.

Тут необходимо пояснить: видите ли, в нашем нескучном даунтауне повсеместно по тротуарам раз-



сих ристалищ были выбраны погруженные в городской мрак улицы, население чем-то неуловимо напоминает Бруклин, Бронкс и район Марьиной Рощи одновременно. Периодически действие переносится на заброшенные стройки, какие-то грузовые доки, склады и до крайней степени изгаженные парки культуры и отдыха с раскуроченными скамейками и выдранными с корнями лесонасаждениями. Знакомая картина, правда? Панки, хиппи, оставшиеся боксеры и свирепые водители грузовиков — типичные жители этого поселка городского типа, а по сути и единственные. Так что ничего другого не остается — ходим, бродим, калечим; кроме мордобития — никаких чудес, привыкайте.

#### Месть ниндзя

Чтобы не отвлекать скучающую публику от основного процесса, ду-

в виде статичной картинке с весьма содержательной подписью: «...и злодейски наступав злодею по его злодейскому чайнику, наши герои отправились вершить мщение наказаниями яростными на следующий уровень». Однако факт:

герои на протяжении пятнадцати боевых вылазок настойчиво и сосредоточенно кому-то мстят. Впрочем, финиша, срочно переводим тему. Итак, герои. Мстители. Их четверо: восточный, европейский и афроамериканский ниндзя плюс какая-то странная дамочка, колош-

матаящая злых соперников отнюдь не по дамским местам. Внешне эта четверка выглядит как сбегавшие с телешоу World Wrestling Championship артисты массовой, однако в душе — все равно они ниндзя, поголовно. Все эти захваты, комбинации, апперкоты и перебросы — для полноты картины

**Процесс избивания несчастных прохожих до омерзения однообразен: three punch, jump, two kick — и очередная злодейская редиска с ужасными воплями падает на асфальт.**

**Никакого, понимаешь, творческого подхода.**

бросаны дубинки, бейсбольные биты, черкесские кинжалы, самурайские мечи (Тарантино до сих пор не дает кому-то спокойно спать по ночам), автоматы Томпсона и целые грозды осколочных гранат. После отыскания в помойной куче пятизарядного армейского гранатомета сомнительные рукокрыжества







окончательно сходят на нет, и игра стремительно превращается в крайне неудачный симулятор многоцелевой ракетной установки. Мало того, во время такой пиро-

«...а теперь дискотека» — к счастью, на статичной картинке вы не видите кислотного мелькания софитов

скриншоты — типографская краска придала им даже эдакий шарм, стилизованность. На самом деле все гораздо, гораздо ужаснее. Motion capture со всех персонажей The Rage снимались, видимо, не без помощи клиентов палаты с нарушением работы вестибулярного аппарата. Любой человеческий недуг, так или

The Rage — факт науке, товарищи, не известный, однако тяжелое наследие в виде шести болтающихся в самом непотребном месте клавиш налицо. Даже введя такую любопытную в наши дни опцию, как игру вдвоем за одним монитором, авторы напрочь позабыли о назначении нормального управ-

### Motion capture со всех персонажей

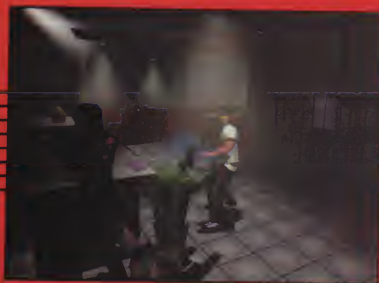
The Rage снимались, видимо, не без

помощи клиентов палаты с нарушением

работы вестибулярного аппарата.

иначе связанный с движением, нашел свое отражение в игре: смертельная схватка детского церебрального паралича с болезнью им. тов. Паркинсона, рахитовое «комбо», или сколиоз наносит ответный удар. Загадочные суперудары главгероев с плясками и притопами жутко смахивают на «калинку» в исполнении

ления. Переназначенные под себя кнопки отчаянно блокируют друг друга, а установленные по умолчанию рассчитаны на... левшу. Или двуручника. Я ни тот и ни другой, мой вовремя оказавшийся под рукой друг — тоже, и поэтому через полчаса ругани и взаимного избияния (в игре, разумеется)



Не знакомьтесь, девушки, с каратистами...

отважного летчика Мересьева, прошедшего надлежащее лечение в военном госпитале. Ну а походка всех без исключения персонажей характеризуется не иначе как «в штаны...», впрочем ладно.

Под статью анимации и управление... Оно, скажем так, приставочное. Откуда и куда портировался

cooperative mode был успешно заброшен, и мы вернулись обратно к прерванной партии в подкидного дурака.

P.S. А вот внутриигровая музыка на редкость порадовала — простенько, напористо и, что удивительно, совершенно не бьет по мозгам. Вот во всем бы так. **MC**

технической вакханалии вашего обозревателя постоянно преследовало нехорошее ощущение, что все эти урбанистические стрельбища были прикручены к The Rage в самый последний момент. Уж настолько все непродуманно и, пардон, косо. Полный разворот по своей оси с пулеметом в руках занимает от пяти до десяти секунд, то есть время обычно достаточное, чтобы наседающее по всем фронтам хулиганье успело взбить из удивленного автоматчика оmlет.

### Пляска святого Витта

Ну и под завязку о главном, о набравшем, о страшном. Не смотрите на



Игра — не песня. Но все же непременно стоит отдать The Rage должное — он до конца честен со своими игроками. Он туп, глуп, местами ничтожен, но никому не пытается доказать обратное. Разработчики в описании сего шедевра не пользуются эпитетами выше rather nice (по-нашему — «мило»), а коробка от диска обещает «приобщение к старым добрым традициям». Старым — это слово следует подчеркнуть. Из всего нового в The Rage только появившаяся за годы поддержки TCP/IP и число «2001» рядом с брэндами и копиями на заставке...





Банзай Бансаев

# SPIDER-MAN

Добро с кулаками

В не столь уж и давние годы развитого социализма наша многонациональная держава весьма убедительно гордилась своим (безусловно, единым с Партией) народом. Потому как наш народ был документально признан самым читающим народом в мире. А, собственно, у нас и выбора-то особенно не было — либо читай, либо пей горькую. Первое официально поощрялось, за второе лишали премии и сажали «в дурку». Читали книги разные, но безобидные с точки зрения единой с народом Партии. Был Чехов, был Майн Рид целиком, был Джек Лондон выборочно. А вот **КОМИКСОВ** в Стране Советов не было.

**А** как же иначе? Ведь комикс, порочное порождение «продажной западной китч-культуры», он в основном не про пролетариат. И даже не про его, пролетариата, нужды и чаяния. Комикс в основном о совершенно чуждом народу элементе — супермене. Не важно, как его зовут на самом деле — классический Супермен с некой планеты Кроптон, Спайдермен, Бэтмен и прочие, на деле они все суперме-

ны (super-human), обладающие чудесными свойствами, а посему незаменимые. А незаменимых людей, как это было общеизвестно, в природе существовать не могло. Пороочно это и опасно — незаменимость. Это ведь как Ленин...

А посему мы, россияне, в комиксы не въезжаем. После прорыва «железного занавеса» эти забавные красочные брошюры стали вполне (если озаботиться) доступными, но вот только востребованность их в нашей многострадаль-

ной стране болтается где-то на отметке чуть выше абсолютного нуля, потому что момент упущен. Мы пропустили начало начал, мы не выросли рядом с комиксами. Более того, мы не выросли **ВМЕСТЕ** с комиксами. И сейчас они для нас слишком взрослые. Что печально.

Комиксы на самом деле очень значительный пласт культуры. Комиксы — это большое и крайне самобытное искусство. Более того, в большинстве своем комиксы — высокохудожественные произведения.



паспорт

**Spider-man**

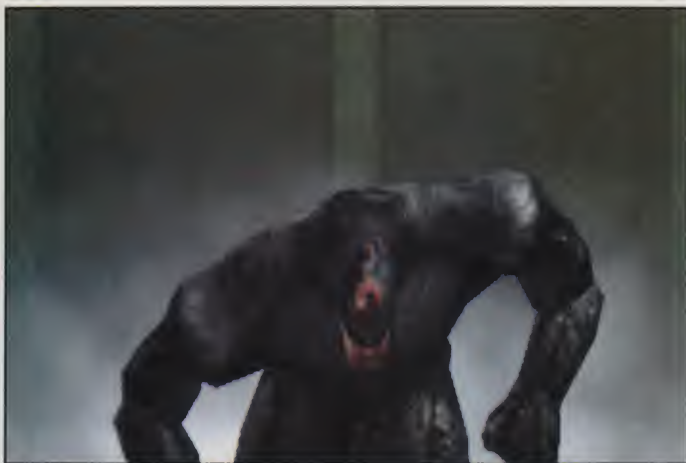
**Жанр:** аркада  
**Разработчик:** LTI Grey Matter  
**Издатель:** Activision

**URL** [www.activision.com](http://www.activision.com)

**Системные требования:**

**ОС:** Windows 95/98/Me/2000  
**Процессор:** Pentium II 266 МГц  
**ОЗУ:** 64 Мбайт  
**Видео:** 3D-ускоритель





То, что изначально они были созданы для развлечения широких масс, ни в коем случае не является недостатком. Потому как вся культура (думаю, вы понимаете, о каком значении слова я веду речь) В ЦЕЛОМ

*Парень злой, но неумный. Любит бодать головой электрические заборы. Собственно на этом мы его и подловили. Аста ла виста, бэйби!...*

случаях использовались исключительно герои, а потом вокруг них наворачивался блискокомиксовый экшн, то здесь все не так.

Новая игра — это и есть комикс, Комикс Абсолютный.

Это дух игры, это все тонкие и толстые нюансы, да что тут говорить, комикс — он комикс и есть.

Нет, разумеется, «Спаyderмен» — не набор статических картинок, озвученный Wooooooffffffff'ами и Kpaskabooooooom'ами. «Спаyderмен» — это трехмерная аркада, совмещенная с экшном, с файтингом и не лишенная некоторой весьма неглупой тактики. Вроде бы звучит не очень впечатляюще, но КАК это все сделано!

**Игра многогранна и многопрофильна. Только закончился 3D-экшн, начался файтинг с боссом. Только разобрались с кем-нибудь нехорошим в режиме файтинга — добро пожаловать в аркаду, от вертолетных ракет и снарядов уворачиваться.**

зучивать сложные combo и хвататься за голову, когда убивают, то здесь всего этого нет. Спайдермен, «человек-паук» — он герой. Он не такой, как все остальное человечество. Сродниться с ним не то чтобы было проблематично — это просто невозможно. Спайдермен — он движется играючи, он побеждает запросто, он простодушен и хитер, он — добро с кулаками, и он — любимый оловянный (пластмассовый/картонный/воображаемый, какой был...) солдатик детства. Он тот, кем хочется быть любому нормальному мальчишке от четырех лет и до бесконечности. Он мечта. Это тоже об игре.



предназначена именно для развлечения. Массовая — для масс, элитная — для эстетствующих снобов (стильный мацо горько плачет — уронили в речку мячик...), альтернативная — для юных и протестующих. Комиксы, как любой действительно значительный пласт, это первый, второй и третий варианты одновременно. А что с помощью комиксов-де дурят головы и зарабатывают деньги, так это тоже признак искусства — Микеланджело картины писал тоже за деньги, причем не за маленькие.

Вы можете поинтересоваться, почему я все о комиксах и о комиксах, а когда же про игрушку-то будет? Так уже! Я уже давно рассказываю именно про игрушку! Потому что она — комикс!

Spider-man (далее я русифицирую название) — не первая компьютерная игра, созданная на основе комиксов. Мы уже встречались и с черепашками-ниндзя, и с Бэтменом, и со многими другими. Однако у «Спаyderмена» есть одно очень существенное отличие — если во всех предыдущих

*Ну и что, что он красный и с рогами! Видно же — парень добрый и душевный! Гидом по игре работает...*



Ближайший аналог «Спаyderмена» — прояпонская манга Опи. Вот только с одним (самым главным) отличием — «Спаyderмен» не напрягает. Если с героиней Опи, Канокэ, в процессе прохождения роднились душой и телом, если там был трагизм и сложные умозаключения, если приходилось ра-

Сюжета как такового в игре нет. Есть герой и его приключения. Мир должен знать своих героев.

Спаyderмен, в быту — Питер Паркер. Родился и вырос в Нью-Йорке, Форрест-Хиллз (в Куинс). Вырос до 25 лет и с тех пор героических изменений не претерпевает. Первое появление в образе Спайдермена — август 1962 года (Amazing Fantasy #15). Ареал активности — Манхэттен (Нью-Йорк). Рост — пять футов десять дюймов. Вес — 165 фунтов. В быту трудится фотокорреспондентом газеты «Daily Bugle», на досуге спасает мир.

Манхэттен Спайдермена — весьма густонаселенный остров. В смысле, кроме обычных миллионов жителей, служащих и туристов, там живут и трудятся многие неординарные личности — как друзья Питера, так и недруги. Они в основном тоже здоровые парни и девушки и тоже наделены многими сверхчеловеческими талантами. А в комиксах всегда так — если добро здоровенное и с кулаками, то и зло такое, что не дай бог. С большинством из этих комиксовых персонажей нам



так или иначе придется контактировать в игре.

Игровой процесс следующий — летаем между небоскребами Нью-Йорка на паутинах, прилепляемся, куда захотим, лазаем, куда надо. Нам по фигу куда — пол, стена, потолок — мы везде умеем. Нас везде ждут, нам везде рады — крыши и иные площадки густо усеяны злыми дядьками с огнестрельным оружием. Мы их либо отправляем в мир иной пинками и ударами, либо душим паутиной, либо не трогаем, это уж как кому. Плохие дядьки — они, как все рядовые плохие дядьки из комиксов, в мир иной отправляются весело и без напряжения (типа упал/пропал). Крови в классических комиксах нет и не будет никогда (есть в новинах — Spawn, WitchBlade, Darkness, etc. — там кровь цистернами, но о них мы как-нибудь в другой раз). В игре тоже крови нет, мало того, ее здесь и не нужно. Мы летаем/лазаем, колбасим ре-



хело. А я? А мы со Спайдерменом развели руками и почпали дальше искоренять зло. Прелесть!

Каждый поверженный босс знаменует собой не просто переход на следующий уровень — он открыва-

*Вот, блин, вмазал так вмазал. Ничего, сейчас положим, оклемаемся и ринемся в бой. Забьем злодея и спасем друга*

тинг — добро пожаловать в аркаду, от вертолетных ракет и снарядов уворачиваться. И ни-ни здесь рукой или ногой кого-нибудь ткнуть, потому что стреляют в тебя NYPD — парни из департамента полиции города Нью-Йорка. Они хорошие, но без романтических вывертов — им приказали, они и стреляют. Типа ошибаются. Нам ошибаться нельзя — мы с вертами.

Таких изменений процесса пруд пруди, игра из них соткана, как хорошая персидская сказка. Все эти изменения вписываются в жанр, в котором сделана игра, — в жанр комикса. Все изменения предельно гармоничны и замечательно сбалансированы.

Графика «Спайдермена» вполне на уровне. Не шедевр, конечно, но и не отстой. Середнячок с максимальным разрешением 1024×768. Прорисовано замечательно, стилистика комикса соблюдена в полный рост. Ежели на экране злодей — не



диск, проникаем, куда надо, решаем простенькие задачки (совсем простенькие), и все у нас хорошо. В промежутках появляются видеозаставочные друзья-супермены или враги-супермены и проясняют дальнейший ход действий («Твоего босса шинкуют! Спасай!» или «Ща я до твоей девичьи доберусь и сделаю ей злую кусию! Не догонишь, не догонишь!»). А в конце уровня нас обычно ждет большой плохой дядька — босс, и мы колбасим его. Здесь существуют различные варианты — я сначала бил руками/ногами, комбы всякие красивые крутил и был светел и радостен. А потом нарвался на парня, который меня укладывал буквально в три удара, и все мои пинки были ему глубоко фиолетовы. Надоело мне это, и парень надоел, и я от него сныкался за опору электрического забора. Парень был здоров, но глуп — попер прямо на опору. Его долго било током, пока опора не сломалась. Я за это время, не спеша и насвистывая Jingle Bells, переместился за вторую опору. Ситуация повторялась ровно семь раз, пока парню окончательно не сплю-

ет новый комикс, в условиях которого нам нужно будет оперировать. Реальный (бумажный) комикс, любимый на Диком Западе миллионами фанатов Спайдермена. А у нас, чайников, есть возможность ознакомиться и приобщиться.

Игра многогранна и многопрофильна. Только закончился 3D-экшн, начался файтинг с боссом. Только разобрался с кем-нибудь нехорошим в режиме фай-



**ИТОГО**  
Отличная игрушка! Несложная, веселая и красочная. Из тех, что для отдыха души и тела. Уровень сложности Easy, для первого прохождения — условие обязательное! Тогда будут и второе, и третье...



*Вот они, недостатки нездорового образа жизни! С виду парни — шкафы шкафами. И падают так же громко и надежно*

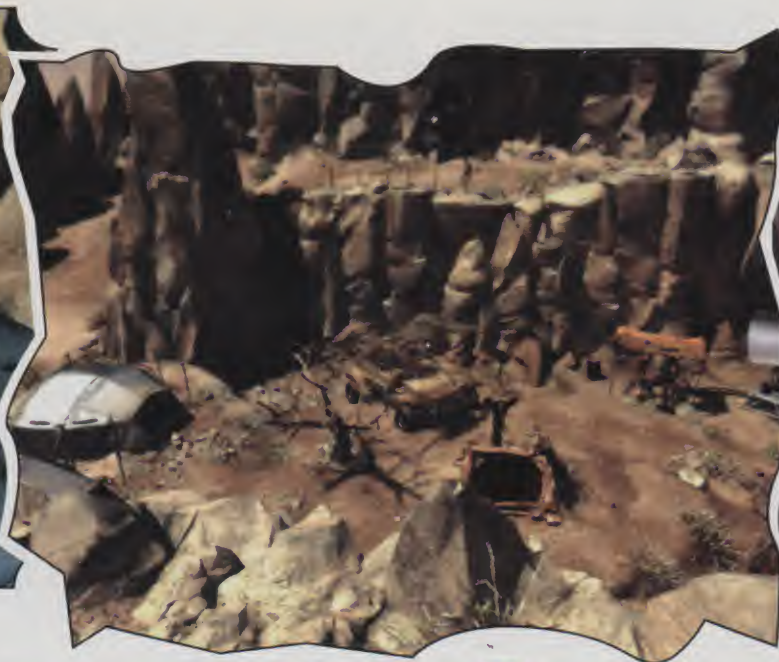
ошибетесь. Звук — тоже середнячок, есть и хорошо. Все остальное легко считается со скриншотов.

Управление несложное — либо клавиатура, либо джойстик (геймпад). Управлять клавиатурой немного труднее — есть проблемы с поворотами на месте (шатает, можно с крыши навернуться). В режиме файтинга герой автоматически поворачивается к врагу лицом, если враг находится на расстоянии удара. Существует некоторое количество очень эффектных (и не менее эффективных) combo. В общем все вполне приемлемо и не очень напряжно.

Существует режим Kid-Mode, в котором совсем все просто.

Про эту игрушку можно говорить долго и много, как и про комиксы в целом. Однако с каждой раскрытой маленькой тайной вы потеряете одну из прелестей этой игры: радость открытий — она великая радость. Игра вполне могла бы потянуть на мегахит, если бы не несерьезная приставка «аркада» и отсутствие некоторой глобальности, которая, как ни странно, является плюсом. **MC**

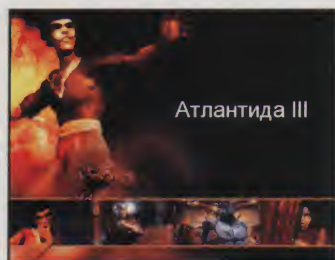




Сергей «Orioner» Банников (orioner@lvl.ru)

# АТЛАНТИДА III

«Я расскажу тебе тайны вселенной...»



Атлантида III

## Паспорт

### Атлантида III

Жанр: квест  
Разработчик: Cryo  
Издатель: «1С» / Nival

URL: [www.nival.ru](http://www.nival.ru)

Системные требования:  
ОС: Windows 98/2000/Me  
Процессор: Pentium II  
RAM: 32 Мбайт  
HDD: 400 Мбайт  
CD-ROM: 8x

Давным-давно, в те времена, память о которых сохранилась только в пожелтевших свитках папируса, в древних иероглифах, высеченных усталой рукой резчика в толще камня, в устных преданиях, передаваемых из поколения в поколение, существовал на Земле остров. Даже не остров, а целый континент, на котором проживали величественные и гордые люди, которых сейчас мы называем **атлантами**. Само название этого загадочного народа не сохранилось в летописях человечества, но пытливые исследователи все еще хотят обнаружить местонахождение последнего ненайденного континента, имя которому — Атлантида. Как это ни странно, но ко всему, о чем далее пойдет речь, эта старинная легенда не имеет ни малейшего отношения.

## Ф

ирма Cryo славится своими квестами, которые всегда можно безошибочно опознать как по необычайной красоте декораций, так и по чрезвычайно сложному прохождению для неподготовленного игрока (кроме того, заставку с размороженной женщиной также трудно

с чем-либо спутать). Вот и на этот раз отечественные издатели порадовали нас очередным шедевром, имя которому — «Атлантида III». Третья она потому, что уже вышло две игры с таким названием, и вторая также была в свое время должным образом локализована и выпущена на нашем рынке. Честно говоря, я не видел первую часть и так до сих пор не

знаю, шла ли в ней речь про Атлантиду или же нет (а с французским у меня плохо, так что и Интернет в этом деле не помощник). Но вот про вторую главу этой саги могу сказать со всей ответственностью — Атлантидой там и не пахнет. Главный герой в начале игры оказывается в очень странном месте. «А почему это место — такое странное



место?» — «А потому, что все остальные места очень уж нестранные. Должно же быть хоть одно очень странное место» (для справки: диалог Алисы не-Селезневой и Чеширского kota). К чести создателей игры она вся целиком состоит из очень странных мест...

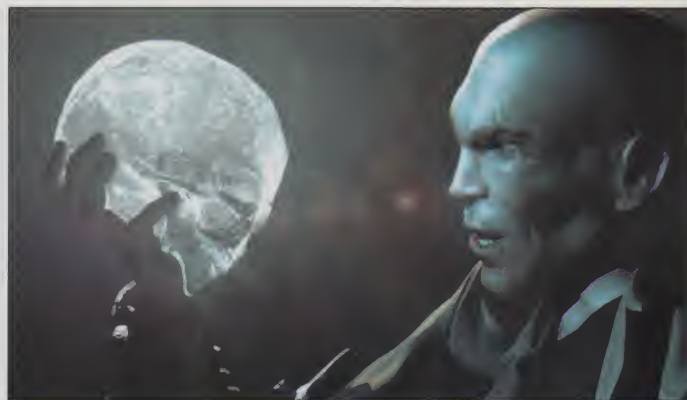
Ну так вот, краткое содержание предыдущей серии. Герой оказывается незнамо где, кто он, ему также неведомо (равно как

блюдайте правила бездорожного движения, и вам будет гораздо более комфортно. Туземец ее подобрал, напоил, накормил, спать уложил и даже есть ее не стал, а, наоборот, оберегал ее от козней неизвестных, которые захватили единственный в округе колодец, а заодно и вожделенный археологический объект — таинственную пещеру. Проникнув в эту самую пещеру и решив первую

**Отдельное похвальное слово следует сказать интерфейсу. Дизайнеры создали такое меню, равного которому я еще ни разу не видел.**

и игроку), и далее его начинает носить по измерениям. И к ирландским монахам он попадает, и в империи майя оказывается. И все это только для того, чтобы, пронзив галактику насквозь, ока-

головоломку в игре, девица приводит в действие старинный портал (смотри «Звездные врата», выглядит аналогично) и попадает туда, куда так стремилась душой, — в древний Египет. Немного



Чтобы не было сомнений, кто наш наиглавнейший враг, нам покажут его сразу в первом кадре на заставке

героини к чему-то такому, о чем сама мумия напрочь за давностью лет забыла.

И приключение начинается. Сначала надо жреца, оказывается, посетить. Жрец (даром что в маске из чистейшего золота), ничего толком не объясняя, повелел помочь фараону умереть, да-

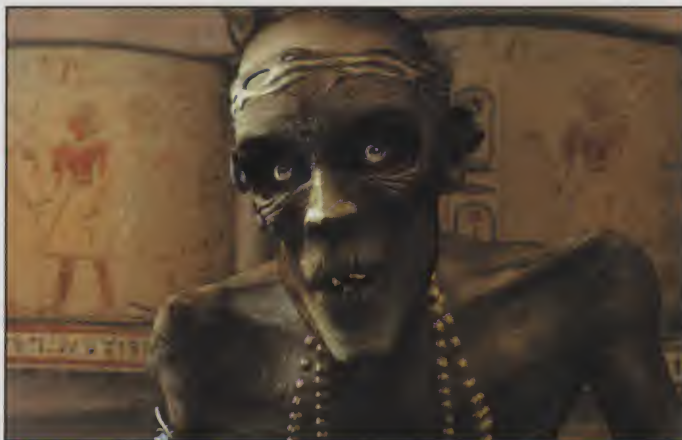


заться в роли Адама (естественно, в компании с прекрасной Евой) на далекой-далекой планете (а может быть, и на самой Земле). Тут бы и сказочке конец, да нет же — вышла «Атлантида III».

Никакой сюжетной связи с предыдущими частями она не имеет. Девушка-археолог в 2020 году отправляется на горы Ахаггар (также известное как Хоггар, находится в Центральной Африке, на территории Алжира), чтобы разыскать там потерянный памятник древнеегипетской цивилизации. Почему египтяне должны были создавать какие-то памятники за много сотен километров от родных берегов Нила, толком не объясняется. Мадемуазель ссылается на некий древний документ, но содержание его остается тайной. Странствуя в пустыне на своем джипе в полном одиночестве, она как-то проехала мимо местного жителя, который чистил ружье. Засмотревшись на смуглого красавца, она не заметила оленя на дороге, в результате чего попала в аварию. Мораль: даже в пустыне со-

побаловавшись с пентаграммой, она вызывает к жизни мумию — страшную, но симпатичную. Мумия начинает вешать лапшу на уши в том духе, что предстоят страшные опасности, ужасные приключения и что нужно потрудиться на благо возрождения, а все окружающее — это на самом деле иллюзия, наведенная с целью проверки пригодности

Восставшая из тлена мумия вызывает скорее иронию, нежели суверенный ужас



бы тот смог воскреснуть. В общем, буди бегемота, чтобы его усыпить. При этом цель и необходимость всех этих действий принимается как некая аксиома. Ну надо так надо. Но на этом нашу героиню в покое не оставят. Судьбой суждено ей побродить тесными извилистыми улочками Багдада, а также очутиться в палеолите. Под конец путь ее лежит в таинственную страну Шамбалу, про которую вообще доподлинно ничего не известно, кроме названия. И везде ей предстоят тяжелые испытания, из которых с честью может выйти только человек с очень вычурной логикой.

При этом никаких явных претензий к получаемым пазлам выдвинуть не удастся. Возьмем, например, загадку, открывающую гроб с мумией. На стене пентаграмма, которая может вращаться вокруг своей оси, так сказать, на один луч (или 72°). Вертеть ее можно до умопомрачения, но вот же, на противоположной стене, явная подсказка, как вертеть! Неважно, что тут вообще все



стены изрисованы иероглифами, поэтому кто же его там знает, где искать очередной рисунок, который, конечно, все разъяснит — но только после того, как вы тем или иным способом разгадаете головоломку. При этом сами задачки, как правило, весьма слабо соотносятся с тем, к чему приводит их решение. Кто же заранее знает, что волчок открывает пространственно-временной портал? Уж, конечно, не археолог-самоучка в нашем с вами лице.

На самом деле игрушка очень красивая. То ли с момента выхода последней версии в моем компьютере что-то поменялось (убей, не помню), то ли разработчики постарались на славу, но на этот раз, кажется, они действительно достигли «кинематографического качества» роликов и анимации персонажей. Глаза, волосы и кожа в идеальном состоянии, как после усиленной дозы «Суперсис-



Главное меню являет собой образец интерфейса будущего

понять которые с первого раза сложно, но можно. Если разговор на некоторую тему уже состоялся, то пиктограмма будет полупрозрачной. На некоторые темы следует говорить неоднократно, так как по мере разви-

вскрыв корпус микросхем. Игра поддерживает 16-битный и 32-битный цвет, а также разрешения 640×480, 800×600 и 1024×768, при этом разрешения отображаются как рамочки различных размеров, а самих чисел нет вообще. В общем, оттянулись люди по полной программе, и вполне возможно, что меню это будет помниться много дольше самой игры.

Желающих окунуться в очередные поиски вечных истин хочу предостеречь от нескольких заблуждений. Во-первых, Атлантида — игра не на один день (я даже подозреваю, что и не на одну неделю). Количество локаций достаточно велико, видеовставки достойны и продолжительны, а если учесть, что переход между любыми двумя точками, как правило, сопровождается роликом (его, конечно, можно пропустить, но ради чего тогда играть?), игровое время у продукта значитель-



темы 6». При этом прообразом (матрицей?) для главной героини послужила известная актриса Чиара Мастроянни (дочь Марчелло Мастроянни и Катрин Денёв), с которой содрали цифровой скальп и натянули на кучу полигонов. Да и остальные персонажи не отстают от нее.

Интерфейс выполнен в традиционном для Сгуо стиле. Локации являются фиксированными точками в пространстве, перемещение между которыми осуществляется по заранее запрограммированным маршрутам. При этом из каждой точки обеспечивается полный круговой (точнее, даже сферический) обзор, что достаточно красиво. К тому же нет значительных искажений. Можно также подбирать предметы и использовать их, при этом необходимо не только найти нужное место для применения вещи в дело, но и зайти с нужной стороны. С теми, кто попадаете нам на трудном пути, можно и поговорить. Темы для разговоров высвечиваются в виде пиктограмм,



## ИТОГО

Потрясающе красивый и не менее сложный квест. Если вы любите поломать голову долгими зимними вечерами и не будете задавать дурацкие вопросы «причем тут Атлантида?», то это — для вас.



«Звездные врата» в действии. Сейчас нас куда-то забросит

тия сюжета беседа может пойти по-разному.

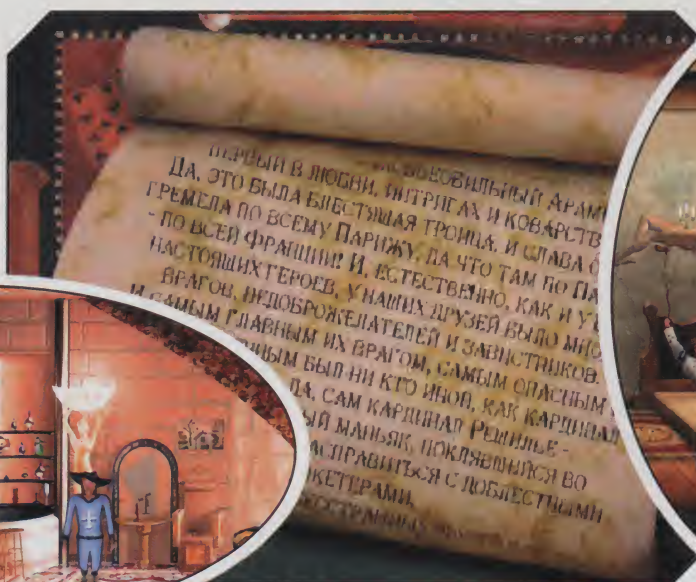
Отдельное похвальное слово следует сказать интерфейсу. Вы не забыли, что действие игры происходит в 2020 году (то есть большинство игроков еще смогут наблюдать все события в реальной жизни либо предъявить разработчикам претензию за обман?) Так вот, дизайнеры, похоже, подсмотрели кое-что в будущем и создали такое меню, равно которому я еще ни разу не видел. Нечто ультрафутуристическое в виде каких-то приборов округлой неправильной формы, со светящимися мягко прогибающимися кнопками... Даже настройка графического отображения выглядит так, как будто вы с паяльником в руках выставляете основные параметры вашего трехмерного ускорителя,

ное. Во-вторых, несмотря на полную линейность сюжета, головоломки попадают просто зубодробительные, и вы либо сразу скатитесь к использованию помощи всемирного ра-

**Если вы и доиграете до конца, скорее всего, все равно не поймете, о чем этот конец был и для чего все это. Атлантида не будет найдена, что дает возможность выпускать игры с таким названием, пока всем не надоест.**

зума, либо будете ломать голову, пока она не примет не свойственную ей форму. И в третьих, если вы и доиграете до конца, скорее всего, все равно не поймете, о чем этот конец был и для чего все это. Атлантида не будет найдена, что дает возможность выпускать игры с таким названием, пока всем не надоест. Тем не менее как квест игра вполне состоялась и должна занять законное место на полке каждого любителя жанра. А была ли на самом деле Атлантида, не было ли ее — это науке неизвестно. Наука еще не дошла до этого даже при помощи пяти звездочек... **Me**





# НОВЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ МУШКЕТЕРОВ

Особенности национальных гасконцев

Сергей Орйонер  
Банников  
(orioner@v1.ru)

«Новые приключения мушкетеров» — первый, и насколько можно судить, пока единственный игровой проект фирмы «Электроникум+». Правда, очень большой исторической новизны в нем не наблюдается. Как известно, **Александр Дюма** описал житие прославленных мушкетеров до самого что ни на есть конца. «Три мушкетера», «Двадцать лет спустя» и три тома «Виконта де Бражелона» содержат полную и исчерпывающую информацию о биографиях шевалье дю Валлона (впоследствии барон де Брасье де Пьерфон), графа де ла Фер и шевалье (впоследствии аббата) д'Эрбле, более известных как Портос, Атос и Арамис соответственно.

**С**южет же описываемой игры по времени действия относится скорее к первой части цикла, так как в нем фигурируют и коварная миледи, и кардинал Ришелье (которого в титрах написали почему-то с буквой «е» вместо «и»). За кардинала мне сразу стало особенно обидно — мало того, что имя написано с ошибкой (кстати, настоящее его имя — Арман Жан дю Плесси), так его еще и назва-

ли, в духе студии Диснея, опасным маньяком. Нет, кем-кем, а маньяком человек, являвшийся первым министром Франции, отнюдь не был. Но речь не об этом.

Сюжет строится вокруг обольщения миледи наивного и доверчивого д'Артаньяна (вспомним, на тот момент ему было около 18 лет, так что по сегодняшним законам некоторых стран он даже не считался совершеннолетним). Д'Артаньян легко попал в расставленную ловушку, и теперь

трое верных друзей должны вызволить его из лап врагов. Начинают они это весьма традиционно — с попойки. После очередного тоста («Ну, за победу!») люк подвала, видимо, не выдержал тяжести наших героев и неожиданно открылся (или это были происки империалистов?). После весьма чувствительного (к счастью, только для героев) удара об пол действие наконец-то начинается.

Действие разворачивается на десятке уровней, каждый из



## Паспорт

### Новые приключения мушкетеров

Жанр: квест  
Разработчик: «Электроникум+»  
Издатель: Media2000

URL: [www.media2000.ru](http://www.media2000.ru)

### Системные требования:

ОС: Windows 95/98  
Процессор: Intel Celeron 300 МГц  
RAM: 64 Мбайт  
HDD: 300 Мбайт  
CD-ROM: 4x





которых состоит из пространства примерно в два экрана с горизонтальной прокруткой. В нашем распоряжении имеются три мушкетера, переключение между ко-

*Катапульта, ай-яй-яй-яй!  
Катапульта, ай-яй-яй-яй!  
Заодно мы и узнали, что  
меньше всех в этой компа-  
нии весит Арамис*

алогов настолько фривольно, что я даже сначала было засомневался — не следует ли на коробке сделать надпись: «Детям до 14 лет не рекомендуется». Но послушав чуть побольше, понял — не следует. Надо сразу написать: «Детям до 16 лет крайне не рекомендуется», хотя именно такая рекомендация и привлечет излишнее внимание к этой игре. Вообще озвучка персонажей выполнена качественно, голоса вполне соответствуют характеру героев, исторической правде и внешности героев. Если бы цель игры была только в том, чтобы внимательно выслушать все те хохмы, которые отпускают персонажи по ме-

мушкетеров де Тревилем). И вот с этим-то возникают определенные проблемы.

Нет, на первый взгляд к интерфейсу и управлению героями нет никаких претензий. При наведении курсора на активную зону он превращается из стрелки

**Мушкетеры  
весьма полигональ-  
ны (в отличие от стати-  
ческих задников с неко-  
рой мелкой анимацией),  
в особенности полигонален  
Портос, живот которого вы-  
пирает вперед на толщи-  
ну Атоса и Арамиса,  
вместе взятых.**

в лупу, если щелкнуть по какому-либо месту на полу, мушкетер вразвалочку пойдет, куда ему сказано. На большинство активных зон следует та или иная реакция героев, и при этом индивидуальная для каждого из них.

Но спустя некоторое время начинает возникать ощущение недоделанности, которое не покидает уже до самого конца. Недо-



торыми весьма остроумно осуществляется при помощи кликов на соответствующих кружках. Мушкетеры весьма полигональны (в отличие от статических задников с некоторой мелкой анимаци-



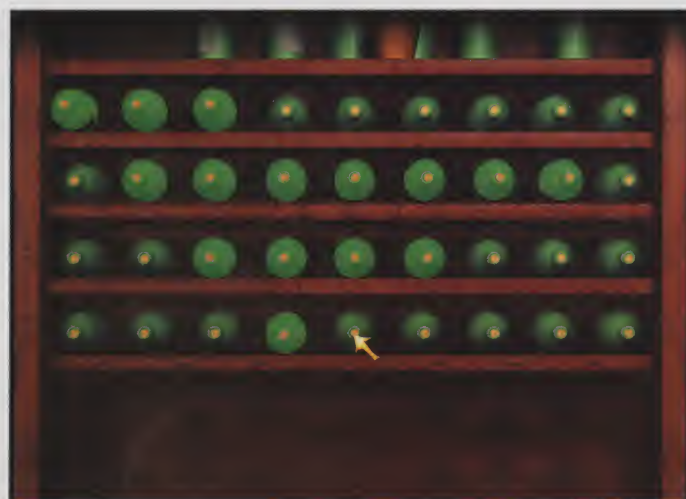
ре развития действия, мне не оставалось бы ничего иного, кроме как выставить отличную оценку. Однако игроку приходится еще и командовать этими тремя остолопами (в главном меню есть пункт «Добрые советы», в которых игрок отождествляет с капитаном королевских

деланность эта проявляется в мелочах, но они все больше и больше раздражают. Например, иногда клик по активной зоне или полу срабатывает через два раза на третий. Если мушкетеры начинают одну из своих бесед, то, чтобы вернуть их к активным действиям, нужно просто укликаться

**Игра совершенно не тестировалась  
на играбельность, а разработчики  
всегда придумывали именно те  
действия, которые следует.**

ей), в особенности полигонален Портос, живот которого выпирает вперед на толщину Атоса и Арамиса, вместе взятых. При этом сразу видна военная выправка — поворачиваются они только на девяносто градусов, движутся строевым шагом и к пустой голове руку не прикладывают. Кроме того, они весьма общительны и периодически ведут между собой беседы, совершенно не относящиеся к происходящим событиям, но весьма забавные. Правда, содержание некоторых из их ди-

*В этих бутылках  
закодирован путь  
к вожделенным про-  
дуктам питания*





на них (иногда помогает Esc). Можно (и даже нужно), конечно, выслушивать их до конца, но слушать по три раза историю про деда Портоса, который был бароном, — это, знаете ли, несколько утомляет. Кстати, еще замечание — в игре отсутствует (и, я думаю, к великой радости) возможность совершать действия одновременно несколькими персонажами, но если вы попытаетесь сподобить на действие мушкетера в то время, как другой, например, перемещается по экрану, вас ждет небольшая заминка. Сначала активный мушкетер остановится, потом произойдет переключение на желаемого, а если в этот момент им еще придет в голову поговорить между собой, то опять-таки придется несколько раз кликать, пока не докликаешься до желаемого...

Но интерфейс интерфейсом, а квест в основном определяется своими загадками. Вот к ним-то



сделать лишний шаг в сторону. Во-вторых, крышка люка вообще не является активной зоной, и догадаться, что надо палять именно туда, а не в другое место, слож-

ему дорогу. Ладно бы только это, но ведь он не двигается с места, ничего не говорит и вообще ведет себя так, как будто действия игрока к нему никоим образом не относятся! Право же, в любой другой аналогичной игре при совершении неправильного действия что-нибудь игроку сообщается — ну хотя бы что-то типа «Куда лезешь, придурок!». А так создается впечатление, что игра совершенно не тестировалась на играбельность, а разработчики (поскольку им-то сюжет известен) всегда придумывали именно те действия, которые следует.

Как три мушкетера выбрались из подвала — это отдельная лебединая песня. Процесс сооружения катапульты в нужном месте экрана отнял у меня последние силы. К этому моменту я точно знал, что хочу сделать, но вот разъяснить это трем мордоротам в мушкетерских плащах, ко-



как раз и есть наибольшее количество вопросов. Все квесты, которые я до сих пор видел, делились на две основные категории — логичные и нелогичные. К первым (из недавних) относится, например, «Агент. Особое задание». Ко вторым без всяких сомнений принадлежат «Штырлицы». Про мушкетеров же можно сказать вот что. С одной стороны, этот квест претендует на некоторую логику. Но при этом нет никаких намеков на то, каким именно способом эту логику применить. Скажем, взял Портос бутылку шампанского да и выстрелил пробкой в потолок. Если прицелиться как следует, он собьет замок на люке подвала, куда им всем, собственно, и надо выбраться. Но, во-первых, точно прицелиться им достаточно сложно — он все время норовит

новато (кстати, подвал, по-видимому, оборудован сплитерной системой пожаротушения или же охранной сигнализацией, что несколько странно для XVII века).

**Появление еще одного оригинального продукта на нашем рынке надо бы только приветствовать. Но вот почему-то кричать: «Ура!» и бросать в воздух чепчики как-то пока не тянет.**

Или же дальнейшие действия героев. Храбрые, оснащенные по последнему слову оружейной техники того времени шпагами (кстати, Атос ею все время вертит), они не могут победить мышшь, которая за крыла Портосу проход к полке, никаким иным способом, кроме как напоить ее вином до положения риз. Воистину чудны дела их — при этом Арамис все время призывает «убрать мышку на место в клетку», однако не предпринимает попыток заняться этим самостоятельно. После того как Арамис все-таки напоил мышшь, Портос не может пройти к полке, пока Арамис не освободит

*Пить надо меньше, тогда и по подвалам сидеть не придется. А может быть, они нарочно д'Артаньяна подставили, чтобы на троих сообразить?*

торые только и знают, как вспоминать о выпивке... Вообще мне казалось, что если уж это квест, а не RPG какая-нибудь, то предмет должен ставиться именно в то место, где он должен находиться. А здесь бедный Атос носился с бочкой по экрану туда и сюда и никак, несчастный,







не мог понять, что ставить ее нужно под люком, а не в какое-нибудь другое место. Да я лучше бы сам эти бочки таскал своими руками, чем выкликивать мышь-

бил табуретку. После того как я решил переиграть этот эпизод еще раз, топор упорно не давался в руки, точно он стал Мечом-в-камне и ждет своего короля, а не какого-то там графа. Понятно, что ошибки в программах сейчас не делает только тот, кто не программирует вообще, но их (программы) еще ведь, наверное, и тестируют?

они не отличаются — на них тот самый Ришелье-маньяк беседует с различными людьми, которые помогают ему в темных делишках. Роликов этих ровно девять, из чего (прибавив финальное слово «Конец») можно легко считать количество эпизодов.

В общем, не могу сказать, что все это меня сильно порадовало. Конечно, появление еще одного

**Этот квест претендует на некоторую логику. Но при этом нет никаких намеков на то, каким именно способом эту логику применять.**

Как я уже сказал, в игре, по-видимому, десять эпизодов. Как я это узнал, если до конца еще не доиграл? Хм, мастерство ведь не пропешь, это достаточно просто. Игра поставляется не на

оригинального (а не переводного) продукта на нашем рынке надо бы только приветствовать. Но вот почему-то кричать: «Ура» и бросать в воздух чепчики как-то пока не тянет. Может быть, раз-



кой битый час. Хотя нельзя не сказать, что передвижение героев с предметами сделано реалистично — с тяжелой бочкой в руках Атос перемещается гораздо медленнее, нежели порожняком. Только для чего квесту такая точность в физике процесса?

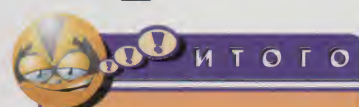
Еще один забавный момент. На втором уровне задача героев — все еще не спасать д'Артаньяна, а элементарно пожрать. При этом грибочков Портос вкушать не желает (они, дескать, ядовитые), а вот отравленного этим мухомором кролика герои соглашаются отведать с радостью. Завидую я их желудкам, однако!

Есть еще одно замечание, почти удар милосердия. Периодически после загрузки игры я не мог выполнить даже те действия, которые удавались до этого. Скажем, уже на втором уровне в столе воткнул топор. Мушкетеры (ну точно гоблины) имеют специализацию, и взять его может только Атос (зато дрова носить умеет только Арамис). Ну так вот, взял Атос топор и раз-

*Кардинал дает очередные инструкции миледи (съемки скрытой камерой), не оставляя своих пошлых попользований*

двух дисках (разве солидные продукты уместаются в 650 Мбайт?). Но при этом на втором размещены исключительно ролики в формате AVI. Есть там вступление, заключение, а также ролики, которые выводятся после каждого уровня. Разнообразием

работчики патчик какой-нибудь выложат со временем или еще чем порадуют. Хотя что-то сомневаюсь я в этом — пока техническая поддержка на мои истощенные вопли о помощи («Ну куда же деть Портосу эту треклятую доску?») не откликнулась, — видимо, ждет по почте регистрационную карточку. Придется обходиться только помощью всемирного разума (кстати, неплохие советы обычно дают на сайте [www.questzone.ru](http://www.questzone.ru), не считите за рекламу). Один за всех, и все за одного! **Me**



Несколько аляповато сделанный квест не станет шедевром жанра и хитом сезона. Единственное, что вытягивает этот продукт на должный уровень, — диалоги между героями. Может быть, авторам просто следовало написать юмористическую книгу, а не компьютерную игру?





# ПЕТЬКА 3: ВОЗВРАЩЕНИЕ АЛЯСКИ

Не валяй дурака, Америка!

Сергей «Orioner»  
Банников  
(orioner@yml.ru)

Петька и Василий Иванович сидели вечером и размышляли о тщете всего сущего. «А что, Василий Иванович, победим ли мы всех белых?» — спрашивал верный боец своего командира. «Аполитично рассуждаешь, Петр! — отвечивал ему Чапаев. — Не об этом нам сейчас думать надо, а как **галактику** спасти». — «А что с ней опять случилось-то, Василий Иванович? Ведь вроде бы еще в первой части инопланетян победили. Без единого выстрела причем!» — «А вот сейчас диск вставлю, и узнаешь, глупый утенок!» — возразил легендарный комдив и щелкнул мышкой. Не успел Петька обидеться на недостаточно мотивированного утенка, как по экрану поползли титры и история началась...

**К**ак известно, деревня Гадюкино, расположенная на реке Урале, является пупом Земли. Несмотря на то что рядом нет ни Северного, ни Южного, ни тем более Западного или Восточного полюсов, меридианы в основном проходят в стороне, а про параллели местные жители давно уже ничего не слышали. Хотя

в Гадюкино нет ни почты, ни телеграфа, ни телефона, — тех трех основных объектов, захват которых и составляет цель любой уважающей себя революции, но все-таки Гадюкино имеет полное право называться пупом Земли потому, что: а) утверждение это написано на табличке в центре деревни, а что написано пером, того не вырубишь топором; б) породила земля гадю-

кинская героев-звездoproходцев, побывавших на Луне задолго до полета «Аполлона». Все известные имена этих героев навечно вписаны в историю. Но Петька и Василий Иванович не успокоились на этом. Овеяв себя в смертных боях славой революционной, покрыв себя неуязвимой славой космической, возжелали они славы музыкальной. Как известно, ничто не может



## Паспорт

**Петька 3:  
Возвращение Аляски**

**Жанр:** квест  
**Разработчик:** «Сатурн Плюс»  
**Издатель:** «Бука»

**URL:** [www.buka.ru](http://www.buka.ru)

## Системные требования:

**ОС:** Windows 95/98  
**Процессор:** Intel Pentium 200 МГц  
**RAM:** 32 Мбайт  
**HD:** 550 Мбайт  
**CD-ROM:** 8x





остановить настоящего борца за революционное дело и стали они звездами капиталистической эстрады. Но нет ничего постоянного на рок-Олимпе, и были они забы-

Еще пара опытов на животных, и можно переходить к людям...

как галактика. Единственный выход — вернуть Гадюкино на его законное место. Единственное средство — точно рассчитанный направленный взрыв.

Третья часть приключений бессмертных Петьки и Василия Ивановича Чапаева aka ВИЧ по техническому исполнению слегка отличается от первых двух. Для тех, кто проспал появление такого шедевра отечественного производителя, сообщаем: игры «Петька и Василий Иванович спасают галактику» (3CD) и «Петька и Василий Иванович 2: Судный день» (1CD) являются анимационными квестами, главные роли в которых исполнили всеми любимые герои гражданской войны. Помимо уже упомянутых, имели место быть Анка (куда же без нее), Фурманов, красноармейцы, пионеры, белогвардейцы, представители системы общественного питания и торговли, инопланетяне и так далее.

ка. В начале игры под нашим контролем традиционно находятся первые двое, а Анкой можно будет порулить чуть позже по ходу развития сюжета.

Раз уж речь зашла о движке, дам ему более подробную характеристику. Герои — анимированные спрайты, отрисованные в лучших традициях отечественной мультипликации. Задники — статические, иногда прокручиваются по горизонтали. Управление — мышинное, курсор автоматически принимает различные формы. Стандартная стрелка с игровым подрагивающим хвостиком обозначает перемещение; микрофон — разговор с персонажем; чемодан с хлопающей крышечкой — возможность взять или использовать предмет; звезда с хвостом — переход на соседний экран. Кроме того, доступна карта для быстрого перемещения между локациями. Правой клавишей открывается инвентарь, который, как обыч-



ты толпой. Sic transit gloria mundi, так сказать...

А тем временем во Вселенной происходили события, которым суждено было непосредственно

**Не могу не спеть отдельную хвалебную оду композитору. К каждой игровой сцене музыка подобрана самым тщательным образом.**

Для третьей серии разработчики собрали новый движок, который позволяет управлять несколькими персонажами одновременно. ВИЧ — уже не предмет специального вида в чемодане молодого красноармейца, он является полноценным персонажем. В результате в верхнем правом углу экрана постоянно отображаются три иконки — Петька, ВИЧ и Ан-

но, представляет собой безразмерный чемодан, незримо сопровождающий наших героев повсюду. Впрочем, у любой армии есть свой обоз. В общем и целом интерфейс традиционен для квестов-мультифильмов, и здесь Америка открыта не была. Правда, к движку пара замечаний. Во-первых, есть места, в которых потенциальная возможность

отразиться на судьбах наших героев. В результате очередного пространственно-временного катаклизма Петьку и Василия Ивановича переносит в 2001 год, в штат Техас, а деревня Гадюкино примерно в это же время оказывается на Аляске. Как известно, что русскому хорошо, то немцу смерть. Перемещение в пространстве такого количества русских с одного места на другое, как неопровержимо вычислили ученые, неминуемо приведет к полному коллапсу той части Вселенной, которая известна нам



Под прикрытием фризовых одежд и слоя косметики скрывается горячее сердце секретного агента ФБР Анны Мали





совершения действия не обозначается изменением внешнего вида курсора. Во-вторых, обычно места, где предмет берется, и активные зоны, в которых предметы используются, выделяются различной формой курсора, а здесь в обоих случаях используется один и тот же чемоданчик. В-третьих, если взять предмет в руку, то не всегда удобно попадать им в активную зону — вид курсора при проведении над активной зоной не меняется, хотя можно было бы придумать и какую-нибудь подсветку или что-то в таком же стиле. Следует заметить, что рассмотрению подвергалась не последняя вер-

ной свалке. В общем полный набор самых разных персонажей, что не может не радовать.

Традиционно для этой серии на каждом активном предмете, даже если он и не используется (а таких большинство), наши герои выдают серию реплик, однозначно говорящих о том, что у сценаристов с юмором все в порядке.

Нельзя не отдать должное и озвучке. Традиционно для этой серии на каждом активном предмете, даже если он и не используется (а таких большинство), наши герои выдают серию реплик, однозначно говорящих о том, что у сценаристов с юмором все в порядке. На мой взгляд, шутки стали та-



Герои гражданской не совладали со сторожевым псом. Хотя я и сам собак недолюбиваю...

он, собственно, происходит. Или же Hotel California, который играется на автомобильной свалке (при этом на одной из машин имеется надпись: «Death Car», что также является названием песни примерно из той же области).



сия игры, так что еще могут быть финальные изменения.

Сюжет сводит наших героев с великим множеством персонажей всех времен и народов. В самом начале объявляется агент ФБР Мокс Фалдер (видимо, авторы предпочли не связываться с всемогущим демоном Копирайтом, поэтому Чапаев говорит про «ужасные материалы», а не «X-Files»). Вездесущая Анка воплощается в Анну Мали, которая, традиционно работая под проститутку, на самом деле является еще одним федеральным агентом. Фурманов предстает перед нами в виде проповедника-мормона отца Фурмона. По дороге герои натыкаются на Санта-Клауса, почему-то плененного чеченцами (логичнее было бы встретить в этой роли Деда Мороза). Имеется и мафия в лице дона Корлеоне. Национальные меньшинства представлены индейцами. Партия зеленых для участия в игре выдвинула Тарзана, а мусульмане — Саида. Не говоря уже о вездесущем пасечнике, который умудрился на этот раз развести своих пчел на автомобиль-

Не могу не спеть отдельную хвалебную оду композитору, который сочинял и компоновал музыкальные вставки. Имеющий уши да услышит — к каждой игровой сцене музыка подобрана самым тщательным образом. Чего стоит один переход мелодии «Секретных материалов» в нашу родную мелодию, которую все знают, но никто не помнит по названию, переход настолько плавный и мастерски сделанный, что ухо не может уловить тот момент, когда



Достойное продолжение революционной серии про героев гражданской войны. Практически по всем статьям можно поставить пятерки. Будьте же готовы, как завещал великий Ленин!



«Головой работай, Чапай!» — думал Василий Иванович, открывая сейф...

А казачья мелодия, которая сопровождает процесс поглощения пищи хохляками постами «с вильной Украины»! Так что, даже если бы я сам по себе не был поклонником квестов как таковых, этот продукт стоило заиметь в своей коллекции хотя бы для того, чтобы оценить все эти вариации на известные темы. Честно говоря, уже не помню, так ли хорошо это было сделано в первых двух частях, но рассматриваемая серия с точки зрения музыки — это нечто особенное!

Поскольку, как это ни прискорбно, до конца игры я все еще не дошел, то не могу поведать любопытному читателю, была ли деревня Гадюкино возвращена на свое историческое место и что стало с Аляской в результате этого процесса. Но, исходя из того, что глобальной галактической катастрофы все еще не случилось, будем считать, что и на этот раз у нашей великолепной тройцы все прошло отлично, и можно надеяться на продолжение этих «утиных историй». Ведь кроме Аляски есть еще и Курильские острова... МЗ





# МОСКВА, 40 000 градусов



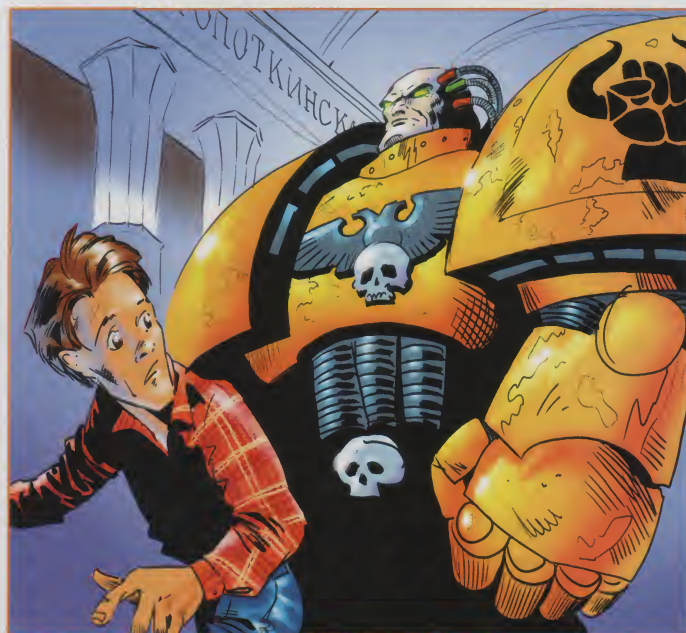
Сегодня я совершил страшный грех, за который мне никогда не будет прощения. Даже если Вселенная совершит полный цикл своей эволюции и возродится, как учат нас *Magistrae Stellaris*, чтобы в бесконечный раз прокрутить ту же самую заезженную последовательность событий, вряд ли в ней найдется место для такого святотатца. Ибо, ослепленный демоном жадности, я проник в подпространство запретным, окольным путем, лишив тем самым законной лепты инкрустированные серебряными черепами пасти турникетов, что встречают странников в сияющем зале варп-портала. Увы и ах! Сэкономленная нечестивым путем монета предательски тянула карман, а взгляд отечканенного на нейлика Императора, казалось, прожигал насквозь толстую материю турканидских джинсов. В ближайшем же Улье, говорил я себе, я избавлюсь от свидетельства моего позора, купив бутылку едкого пива с заводов *Perbibesia Senegus*, в котором, по слухам, бесследно растворялись железные клинья.

Мечты, мечты, где ваша сладость?.. Возмездие на сей раз решило не ждать моей следующей реинкарнации. Не успел я сделать и двух дюжин шагов по мраморным плитам варп-станции, как навстречу мне двинулся затянутый в серые доспехи гвардеец; на его щеках ярко проступала татуировка в виде кулака с двумя бычьими рогами. Это был внушающий ужас символ *Municipalii Ambalum*, корпуса клонируемых полулюдей, пришедший на смену доброй старой милиции со времен начала Последней Войны. У его солдат напрочь отсутствовал головной мозг, зато был добавлен второй спинной, помещенный внутрь дополнительного позвоника. Хотя самый умный из Рогатых Кулаков вряд ли был в си-

лах запомнить собственное имя (точнее, номер, которым уже давно заменили солдатские имена: перечень боевых потерь стало намного проще указывать в виде простого диапазона), двойной нервный контур способствовал развитию такой сверхчеловеческой реакции, что никто в здравом рассудке не решил бы дразнить одного из них.

И вот такая живая шибеница направлялась сейчас в мою сторону, недвусмысленно предупреждая своим видом о неминуемости многочисленных переломов и вывихов. Я моментально оценил пути к отступлению; увы, добежать до служебного хода, которым я проник внутрь, мне было явно не успеть. Но за спиной моей чернел зев открытой варп-воронки, куда охранник, прикованный генетической клятвой к охраняемой станции, вряд ли сунется. Все страшные истории

о демонической природе подпространства, которыми всех нас пичкают с детских лет тьюторы в дисциплинах, в один момент забылись перед лицом надвигающегося живого олицетворения ужаса, и я прыгнул в наполненный теньями водоворот Варпа. Свет станции мгновенно погас, и поначалу мне казалось, что во круг — одна непроглядная тьма. Я сделал шаг, другой, споткнулся о невидимое препятствие и начал падать, выставив перед собой руки. Одна из них уперлась во что-то твердое и помогла задержать падение. Ряд толстых, покрытых вековым слоем пыли тросов уходил в бесконечность. Время от времени они содрогались, будто толчками гонящие кровь вены. Очень, очень быстро вернулся страх. Я еще раз проклял свое грехопадение и, едва сдерживая слезы отчаяния, двинулся вперед. Куда? Да в никуда.





Навигаторы рассказывали, что подпространство переполнено безумными красками, слившимися в непрекращающемся танце; но они видят Варп своим тайным третьим глазом. Я же после доброго часа ходьбы едва-едва научился отличать во мраке смутные контуры стенок засосавшей меня воронки. Время от времени мимо с писком прошмыгивали варп-крысы. Однажды из соседней реальности донесся адский грохот и вой, сопровождающий несущиеся через подпространства корабли. Говорят, что так ревут голодные демоны Хаоса, в вечном голоде тянущие свои клыки к открытым за надежной сайконовой броней экипажу и пассажирам. Я тут же вознес горячую молитву Императору, дабы он оградил мою несчастную жизнь от встречи с таким же слепо несущимся экспрессом, но вряд ли Он, вечно бдящий в золотом мавзолее Астрономикона, прислушался к просьбе несчастного грешника. Как назло, не успели с моих губ слететь последние слова канонической пеаниции, как откуда-то из мрака за спиной послышались неясные звуки. Накаркал, е-мое! Дернулся было бежать, но не знал, в какую сторону. Насколько широка варп-воронка? Уместимся ли в ней мы с кораблем или он просто размажет меня мономолекулярным слоем по стенкам ментальной нереальности?

Внезапно тьма одним прыжком отскочила назад, оставив меня в неярком круге дрожащего света. Из-за ближайшей складки подпространства показалась доисторического вида дрезина, управляемая гномоподобным дедком полутораметрового роста. Из карлика во все стороны торчали беспорядочные прядки грязно-седых волос, на голове болтался кожаный пилотский шлем той древней модели, в которой тридцать восемь тысяч лет тому назад Лев Толстой отправился на манящий огонек альфы Центавра.

— Хей-Хо! — прокуренным басом заорал дед, даже и не думая тормозить свою громящую колесницу. — Лови конец, сигаи в гондолу!

С этими словами он проворно швырнул в мою сторону моток веревки. Недолго думая, я сцепился в него и, не дожидаясь, пока она натянется, высоко подпрыгнул и боком свалился на ржавый пол дрезины, ударившись о стопор.

— Обвязывайсяяя!!! — проорал старый гном над самым ухом — Щаааа начнется!

Если бы раньше в жизни мне приходилось путешествовать на железных колясках через подпространство в компании безум-

ных маньяков, то, вероятно, я бы понял, о чем идет речь. Но увы! Все мое детство и юность прошли в естественном космосе Московской Империи, среди тысячеэтажных ульев Большого Сао, где не надо было себя ни к чему привязывать. В полном непонимании я устоял на деда, пока дрезина не начала заметно крениться на правый бок. Негнущиеся пальцы с трудом затаили петлю поперек груди, когда седой гном разразился очередным истонным воплем:

— Паааааберегись!!!!

Стены, пол и потолок воронки внезапно исчезли. Нас выкинуло в полнейшую пустоту, пересеченную двумя алмазными росчерками рельс, возникающих в круге света ниоткуда и пропадающих в никуда за спиной. Колымага заложила крутой вираж.

— Стигийская Бездна... —

с неожиданной душевной теплотой проговорил дед. — Вот ежели не опрокинемся, то, милоч, почти-тай, что и проскочим!

Не опрокинулись. Дрезина наконец качнулась в обратную сторону, и мы вернулись в привычный Варп. Если, конечно, Варп вообще может быть привычным кому-то, кроме Навигаторов.

— Это что же было такое, де-душка? — максимально вежливо спросил я попутчика. Если у него хватило безумия подсадить в свою телегу случайного встречного внутри подпространственного туннеля, то хватит и дури выкинуть его посреди следующей такой же... бездны...

— Пересадка это была, хо-хо! — каркнул гном. — А что ж ты хотел, милоч? Прямо отседова да в Битцу по прямой? Аааабломись!

— Мы едем в Битцу?

— Неее, не едем.

— А куда?

— А кудой тебе надоть?

— Н-н-никуда...

Дед тут же дернул за рычаг тормоза. Дрезина пару раз дернулась и замерла.

— Тохда вылезай, приехали! Incolumis, как ховорится. Давай, давай, милоч, не мешкай!

Гном смачно сплюнул, подскочил и, уцепившись за веревочную лестницу, резво пополз по ней вверх, сверкая надраенными пятками. Я последовал его примеру. Путь оказался на удивление недолгим: через какой-то десяток метров старик откинул закрывавшую шахту крышку, и мы покинули подпространство. Надо же, никогда бы в жизни не подумал, что под таким вот изъеденным кислотными дождями чугуном кругляшом, которые торчат на имперских улицах буквально на каждом шагу, скрывается

грозный Варп! Я осторожноглянул вниз, но не увидел ничего, кроме утасаживающего фонарика на облучке дрезины. Внезапно в лицо мне ударил ураганный порыв ветра, и по подпространству на дикой скорости пронеслась тень боевого имперского корвета, превратившего в мгновение ока деда экипаж в облачко разноцветных атомов. Сам старик уже проворно топал по газону прочь. Я узнал место, где мы очутились: это был двор дома-бастиона, выходящего на проспект имперского фельдмаршала Кутузова, а через подворотню виднелся краешек Триумфальной арки, возведенной бесчисленными столетиями тому назад в честь победы этого фельдмаршала над полчищами зерлингов. Как раз над головой семенящего прочь деда-гнома барельеф полководца в вычурных доспехах туго забивал заряд в тушку какого-то тщедушного гоблина.

Надо же, какая странная ирония-судьбы! Не далее как в паре сотен метров отсюда пролегла линия фронта, за которой начинались контролируемые орками территории. Уже лет десять в этом районе Империи полыхали непрекращающиеся бои между

«Из карлика во все стороны торчали беспорядочные прядки грязно-седых волос, на голове болтался кожаный пилотский шлем той древней модели, в которой тридцать восемь тысяч лет тому назад Лев Толстой отправился на манящий огонек альфы Центавра.»





« Не пройдет и полусотни лет, как злополучная Поклонная гора окончательно вернется в руки человеческой расы — так незадолго до моего рождения были отвоеваны исконно имперские Прах Культуры и Поганое Урочище на крутых берегах Москвы-реки. »

местным ополчением и захватчиками; поговаривали, что, вопреки тысячелетним традициям, Administrator Demotum пропустил через себя сообщение о вторжении на удивление быстро, и оно вот-вот доберется через лабиринты министерских ульев Знаменки и Моховой до самого Золотого Мавзолея на Красной площади. А там, глядишь, не пройдет и полусотни лет, как на помощь будет выслана экспедиция штурмовиков Ультрамариныда при поддержке тяжелой осадной техники. Тогда злополучная Поклонная гора окончательно вернется в руки человеческой расы — как незадолго до моего рождения были отвоеваны исконно имперские Прах Культуры и Поганое Урочище на крутых берегах Москвы-реки.

Так, но патриотизм патриотизмом, а вот ни с того ни с сего оказаться на самой линии огня мне совершенно не улыбалось, пусть даже и в наказание за безбилетное проникновение в подпространство. Моральные муки я испытывал в полном объеме, а вот прибавлять к ним еще и физические в мои планы не входило. И вообще, я собирался

не сюда, а в Factio Juvare чайн-тауна, где по вечерам ветер с далеких отрогов шлаковых гор весело треплет зазывно горящие красные бумажные фонарики... Словно издаваясь, откуда-то из-за спины, с территории парка титанов, оглушительно дала залп батарея вихреметов. Заряды уже унеслись по небу в сторону оро-чых траншей, лабиринтом опутавших развалины монастыря святого мучителя Церетели, а земля под ногами все продолжала дрожать.

— Дееед! Эй, стой! Стооой!!!

Несмотря на плюгавое телосложение, бегал гном, как напичканный допингом олимпиец. Расстояние до контрфорсов ближайшего подъезда он преодолел несколькими гигантскими скачками, и, высовываясь из-за декоративных батлментов, махал мне рукой. Зигзагами — орки еще не открыли ответный огонь, но чем черт не шутит — я приблизился. Рядом с Дедом на гранитных ступеньках восседало лицо подозрительно орочьей национальности, но с широким желтым клювом на месте предполагаемой пасти.

— Один? — спросило лицо с клювом у деда, и тот утвердительно кивнул в ответ.

— Моя Бешеный Пингвин. Ведет твоя та сторона, нет солдата охота, воля кайф!

Я вопросительно посмотрел на старика. Он что, принял меня за психиатра, горящего желанием вправить мозги его приятелю-мутанту чуть ли не на поле боя? Или за такого же сумасшедшего, как они сами? А если сейчас меня застукают в обществе этих типов в двух шагах от линии фронта? Ведь как пить дать расстреляют без суда и следствия, вон в том закутке у гаражей и расстреляют! Между тем гном обратил окуляры своего шлема на меня.

— Ентому мужуку, милоч, доверять можжа! Он таких бегляков, как ты, почитай, три сотни уже как от енперцев схоронил.

— Каких беглецов, старый урод?! — я чуть было не сорвался на крик, но после двух спетых фальцетом слогов одернул себя. — На кой ляд ты вообще ко мне привязался? Ведь шел же, никого не трогал, пока ты со своей колымагой не влез! А теперь кончай пургу гнать и вези меня обратно домой! Как хочешь, так и вези, гад!

— Хе-хе-хе-кхе!!! — закудал дед, и Бешеный Пингвин присоединился, мерзко похрюкивая.

— А чей же енто тогда феис в небеси-то виднеется? — спросил гном ехидным тоном, ткнув пальцем куда-то мне за плечо.

Я инстинктивно повернулся, и увидел, как по небу, выстроившись в стройные шеренги над Кутузовским проспектом, проплывают рядами исполинские бронированные дирижабли.

С каждого вниз свешивалось полотно размером с футбольное поле, а на нем красовался мой портрет с подписью: «Предатель Империи» и суммой награды за мою голову. Довольно изрядной, надо заметить, суммой. Вот никогда бы не подумал, что меня так высоко ценят... Черт, надо же что-то делать! Измена — самое страшное из обвинений; даже если прямо сейчас побежать к ближайшему блок-посту (как пить дать, на выходе из подворотни стоит один из них), то шансов дожить до суда у меня почти не будет. Что же, что же делать?..

— Вот я и говорю, бегляк! — продолжал меж тем дед. — Знай, пойдешь сейчас с Пингви-нушкой, да смотри не балуй — он свое дело знает, приведет в целости да сохранности...

— Да куда приведет-то, блин?! — взвыл я.

— Та сторона глухих хуман, да? — встрял мутант. — Юг пойдешь, Чех-кишлак, урюк-кишмиш, сама себя хозяйин!

— Он енто ко тому, милоч, — попытался перевести старый гном, — что не просто тебя на орочью вольницу доставит, а и на самую что ни на есть дороженьку к Чехову Секундусу выведет.

— А чего там? — название этой захваченной орками больше сотни лет назад системы на окраине Империи мне ровным счетом ни о чем не говорило.

— И-и-ех, темнота! Там ведь сам Кроотс заседает, который по-нашенски вроде как главный военный прокуратор! Тех, кто с-под енперцев сбег, там деньгой одарят, осесть позволят, и все такое!

Угу, десять раз. «Нет, дед, — подумал я, — ты можешь пойти в лудиум детишкам такие сказки заливать. А я человек взрослый, нравы этих братьев по разуму хорошо знаю. Они за полушку родную бабушку на ливерную колбасу сдадут, что уж говорить о моей несчастной персоне, цена которой красуется многочисленными нулями прямо на небе? Да первый же орк своей шкуркой рискнет, чтобы меня выдать. А мой грех увеличится по сравнению с несчастной монеткой тысячекратно, и настолько же страшнее станет ожидающее меня наказание!»

— Нет, уважаемые, так дело не пойдет, — твердо сказал я заговорщикам. — Если больше вам





мне предложить нечего, то адью,  
если есть, то выкладывайте.

Дед и Бешеный Пингвин переглянулись.

— А чего же ты тогда хочешь? — спросил мутант, весь акцент которого куда-то пропал.

— Ну, например, эльдары...

— Что — эльдары?

— Нууу, если можно про-  
браться на территорию их консу-  
лата...

— А тебя там ждут, милочек? — вновь съехидствовал д

— Наверное, можно попросить убежища... Сказать, что меня преследуют за убеждения...

— А во тебе!!! — крикнули хором гном и Пингвин, суя мне под нос два крепких кукиша, — раз-мечтался!!!

— Ну и катитесь тогда в Око Хаоса! — заорал в ответ я и что было сил рванул прочь, потому что нарастающий вой и рев означал начало ответного артудара со стороны орочьих позиций.

Бежать было непросто; за долгие годы войны бронеасфальт, укрывающий улицы Империи, покрылся глубокими воронками и расщелинами. В лучшем случае их усеивали груды битого кирпича и торчащие во все стороны пучки ржавой арматуры, но гораздо чаще на дне бурлила радиоактивная жижа кислотных оттенков. Иммунитет к излучению у москвичей выработался не одну и не две тысячи лет назад, но от

Я чуть не отдал концы от страха. С грохотом, перекрывающим артиллерийскую дуэль, совсем рядом со мной ударили гигантские литавры. На раздолбанной дорожке появилась пространная процессия: несколько тысяч гинейджеров-чирлидеров в пестрых мундирах шагали ровными рядами, стуча в барабаны и дую в надраенные дудки. За ними, на высоте трех человеческих ростов, двигалась драпированная красным кумачом платформа (присмотревшись, я понял, что она лежит на железных спинах четырех *Leman Russ*’ов, прозванных в народе русскими лимонами за пронзительно-цыплячий цвет). Поверх нее высился богато инкрустированный президентум, а над ним величественно плыл с детства знакомый портрет самого Императора со сверкающей лысиной и царственной бородкой. Ба! Не иначе как сам Лорд-Наместник собрался сегодня на передовую поднять моральный дух наших воинов! Я видел такие пышные церемонии по годовидению не раз, но никогда — собственными глазами.

Тут платформа поравнялась со мной, и я заметил Наместника в золотой кепке, явно толкавшего речь. Грохот аккомпанемента заглушал его слова, но сослужил мне хорошую службу: в суете и грохоте мне удалось проشم-

импровизированного скита я увидел окруженную горящими лампадами икону Иоганна Гутенберга, который, как всем известно, изобрел печатный станок для подделки бумажных ассигнаций и тем самым спас человечество от финансовой экспансии мыслящих червей с Денеба. Впрочем, официальной Экклезиархией Империи Гутенберг святым не признавался, а значит, на сей раз меня угораздило попасть в логово еретиков.

При виде меня схизматики заметно оживились.

— Свояяяришилось, святые отцыыы!!! — завыл козлиным голо- сом самый бородатый из стари- ков.— Явлено нам знамение пред- реченное! Чудо, чудо великое!!!

В моем понимании я на роль знаменая, а тем более чуда никак не годился. С ужасом представив себе усугубляющее мои предательство и побег обвинение в распространении язычества, а также последующие муки у подножия Columna Maenia, я дернулся было обратно, в окружающую платформу Наместника толпу, но не тут-то было. Дохленькие с виду старички вцепились в меня мертвой хваткой, ползали вокруг на коленях и невинно шепелявили на староготическом свои псалмы. Ересиарх истонно вращал глазами и делал передо мной лицом загадочные пассы.

«Иммунитет к излучению у москвичей выработался не одну и не две тысячи лет назад, но от дурного запаха голову мутило не слабее, чем у доисторических охотников, собравшихся вокруг туши убитого месяц назад мамонта.»»



дурного запаха голову мутило не слабе, чем, наверное, у доисторических охотников, собравшихся вокруг туши убитого месяц назад мамонта. Прыжками, достойными тушканчика-людоеда я добрался до перекрестка. Отлично, а куда теперь? Дом, насколько позволяли мне судить познания в имперской географии, лежал где-то в стороне Норд-Норд-Оста, но возвращаться туда был...

БА-А-А-А-АММММММММММ!  
БАБАБАММММММ!!!!!!!!!!!!

нуть через толпу и забраться  
на основание самоходной трибуны  
(блго танки ехали медленно).  
К превеликому моему удивлению,  
подплатформенное пространство  
оказалось на редкость обитаемым.  
К бокowym стенкам и распоркам  
лепились многочисленные скамьи,  
из-под потолка свисали веревоч-  
ные лестницы и малярные люль-  
ки. На них сидели, лежали, висе-  
ли сотни ветхих на вид старцев  
в шафрановых рясах и с борода-  
ми до колен. На передней стене

— О'кей, о'кей, успокой-  
тесь! — сказал я, сдавшийся. — Ве-  
лением эээ... высших сфер по-  
слан я вам на.. эээ... во утеше-  
ние скорбей и.. эээ...

Продолжать не пришлось. Паства возликовала; меня на руках отнесли в кожаное кресло на колесах, привязанное к торчащей из стенки крюку. Оно жалобно скрипело и подпрыгивало на выбоинах дороги, но все-таки после всех сегодняшних треволнений ноги меня уже почти не держали.



«Мы брели по заросшему сорной травой пустырю, взявшись за руки и не разбирая дороги. На жухлых листьях матово светились тугие росинки. Впереди показались скособоленные ларьки. Торговцы поднимались ни свет ни заря и распаивали витрины своих убогих палаток. В одной из них прильнул к полке пыльный телепузик...»

Вокруг творилось какое-то священнодействие, главарь бородачей нес ахиною с подвешенного к потолку амвона, а вся братия заунывными голосами тянула градуалы. Снаружи доносились рев труб и треск барабанов. Довершал какофонию постоянный стук сверху, где в припадке священной экзальтации Лорд-Наместник прыгал на дощатом полу президиума. Первые полчаса терпеть акустическую пытку было просто невыносимо, виски как будто налились свинцом, а каждый новый звук отдавался тупой болью в темечке. А потом ничего, вроде привык. Симбиоз патриотической процессии и еретической секты мерно двигался в неизвестном мне направлении, и я наконец уснул, не слезая с кресла.

Проснулся за полночь. Лампадки вокруг гутенберговского образа потухли, а старики дружно похрапывали на скамьях. Снаружи тоже не слышалось ничего, кроме редких трелей цикад. Похоже, фронт остался далеко за спиной. Может быть, мне повезло настолько, что платформа завезла меня в какой-нибудь дальний уголок Империи, где за моей головой никто не будет охотиться? Так или иначе, пора было выбираться из-под помоста.

Ночь, тихая, теплая ночь... В небесах складывалась мозаика

из далеких звезд, тонкий серп луны почти не давал света. Слева, где-то в километре, возвышался Улей—но в темноте я не мог разобрать, где же мы очутились. Что же, самое время смаковать удочки. Я сделал несколько осторожных шагов; похоже, ни одной бодрствующей души в округе не наблюдалось. Замечательно... еще до рассвета я доберусь до черных люков Улья, а там уже ничего не стоит затеряться, залезть на дно и переждать месяц-другой. Может быть, тогда мои розыски прекратятся или удастся выправить себе новые документы, сделать пластическую операцию и потерять последнюю связь с записями в Codex Fugitorum? А есть ли о чем мне жалеть в той жизни, которая закончилась сегодня утром на служебной лестнице подпространственной станции? Забытое детство, впустую потраченная юность, скучная и бесперспективная работа, давно спившиеся друзья и полное отсутствие планов на будущее... Нет, не зря не кинул я монету в пасть турникета, не вр...

Внезапно вспыхнувшие справа и слева ослепительные прожектора скрестили на мне свои лучи. Я инстинктивно сжался и закрыл голову руками, но неимоверной яркости свет пробивался сквозь ладони. Чьи-то крепкие руки

схватили меня сзади за воротник куртки и одним рывком опрокинули навзничь. Теперь я увидел своих пленителей—и мгновенно покрылся холодным потом. Черные с нестерпимым доспехи, очерчивающие стройные контуры женских фигур, дымящиеся стволы павиликов, нацеленные мне в грудь... Убойные Сестрички! Боевые отряды Экклезиархии, наводящие ужас на Вселенную тысячелетия подряд. Наверняка они шли по следам старых еретиков, и теперь мне уже не удастся доказать, что я всего лишь жалкий изменник, но ни в коем случае не враг Веры! Впрочем, вряд ли они станут делать большую разницу между предателями и сектантами. Скрижаль моей судьбы явно приближалась к библиографии.

— Еретик ударить хотел? — раздался из темноты голос с властными нотками.

— Да вроде не похож... Сейчас проверим!

Одна из Сестричек задрала рукава моей куртки и пристально осматривала оба запястья.

— Нет, нету татуировок. Просто бродяга какой-то,—доложила она невидимой мне командирше.

— Ладно... Сержант ла Кримоза-Долорез! А ну-ка, доставь-ка товарища в отделение, пускай местные с ним разбираются. Остальные—будите гадов!





— Есть, мэм! — отпартовала так же невидимая мне ла Кримо-за-Долорез, и меня подтолкну-ли. — Вставай, и вперед! Руки за спину, чтобы я видела!

Мы пошли в сторону того са-мого Улья, до которого я и соби-рался добраться своим ходом. Мысли о победе не возникало; да-же ночью Убойные Сестрички не промахивались и могли бы убить на слух скачущую по траве бло-ху. Да и получить между лопаток заряд многотысячеградусной плаз-мы из ствола плавилки не хоте-лось. Вместе с пониманием безыс-ходности на меня нашло какое-то странное безразличие, граничащее с клиническим пофигизмом.

— Сержант! — позвал я де-вушку, — а не позволите ли мне закурить?

— Курите... — бесстрастно от-ветила конвоирша, — только руки за спиной держите...

— Ну круто... а как я сигаре-ту достану? А кстати, я их, ка-жется, дома забыл... не подели-тесь? На правах, так сказать, по-следнего желания?

В мою спину уткнулся горя-чий ствол плавилки, а изящная рука сжатой между пальцами «Vogue» протянулась через пле-чо. Я осторожно схватил губами

гладкую бумагу мундштука; сига-рета была не зажжена.

— Ммм, а шуть-шуть оконька не найтетша? У фаш ше такая шикарная шашакалка!

— О'кей! — весело хмыкнула девушка — Получите!

Сзади раздалось тихое шипе-ние вырывающегося из ствола раскаленного газа. Именно так прикуривали все до единого ге-рои голобоевиков. Я повернулся и в мягком янтарном свете разо-гревающегося оружия впервые увидел лицо ла Кримозы...

О, Золотой Трон Императора, Астральный Пламень Астрономи-кона и все прочие божества Все-ленной! Это была любовь с перво-го взгляда, Любовь с большой буквы, нет, ЛЮБОВЬ со всех больших букв! Короткие черные волосы неровными прядками вы-бивались из-под шлема, на карми-новых губах замерло не успевшее сорваться слово, а огромные карие глаза... в них таилось что-то та-кое, что я не сомневался: купидон на этот раз не пожадничал и пус-тил в ход разрывную гранату.

— О, ла Кримоза-Долорез...

— Мариа... Меня зовут Ма-риа...

С тихим стуком плавилка вы-пала из рук девушки.

Рассвет только-только зани-мался над спящей Империей. Мы брели по заросшему сорной тра-вой пустырю, взявшись за руки и не разбирая дороги. На жух-лых листьях матово светились тугие росинки. Впереди показа-лись скособоленные ларьки. Едва сводящие концы с концами тор-говцы поднимались ни свет ни заря и распаховали витрины сво-их убогих палаток. В одной из них прильнул к полке пыльный телепузик...

Вот оно!!! Я добрался до цели своего пути!!! Потому что я вам всем врал! Да, врал!!! А вы и по-верили!!! Потому что я никакой не изменник, а суперсекретный агент Adeptus Oppidumi! И я ты-сячу раз за эти сутки рисковал своей жизнью только для того, чтобы найти то гнездо, откуда в Империю попадает страшная чума Некродов в плюшевых шкурках телепузов! И я их нена-вижу! Вот им! Вот им! А вот та-кую пушку видали, гады? Все разнесу к тзинчевой бабушке!!! Ах, хорошо горит!

...Мариа! Мариа! Ты куда?! Пождожди!!! Это к тебе не отно-сится!!! Я правда тебя люблю!!! Стой, дурочка! Стой! Ну погоди, сейчас я тебя догоню... **MC**

«Дохленькие  
с виду старички  
вцепились в меня  
мертвой хваткой,  
ползали вокруг  
на коленях и невнятно  
шепелявили  
на староготическом  
свои псалмы.»





# ИНТЕРНЕТ для геймера

**И**нтернет, дорогие товарищи, — это все наше! Интернет — это во всем наше, и никому мало не покажется! Помните сказку про сороконожку, которая изящно и весело танцевала на зависть всяким мухам с пауками? Там еще один шибко умный и завистливый паук спросил ее: «Как же ты, сороконожка, умудряешься так хитро всеми сорока ногами шевелить, чтобы в них не запутаться?» Сороконожка начала думать, за ногами следить — и, натурально, тут же запуталась...

Вот и с Интернетом то же самое. Как только задумаешься — пиши пропало. Например. Помните, во вступилове к «Предварительному просмотру» я рассказывал про исторические индейские истоки бессмертной повести «Му-Му» нашего бесконечного классика Тургенева? Так не прошло и двух дней, как на свет Божий выползла из Интернета другая версия. Вовсе, оказывается, Му-Му даже и не прекрасная индейка из Юкатана! Оказывается, наше родное «Му-Му», совсем наоборот, имеет «неожиданно богатый контекст, ориентированный на западно-христианскую иконографическую традицию». Кто не верит — пожалуйста, [www.private.peterlink.ru/philos/tez/c2.html](http://www.private.peterlink.ru/philos/tez/c2.html).

...Мне только один вопрос теперь покоя не дает: кто в той иконографии играет роль святого? Как икона-то выглядит? Герасим, наподобие св. Георгия победоносно утопляющий злобную Му-Му, или, наоборот, великомученица Му-Му, терпящая утопление от рук нечестивца?.. Это я все к тому, что если по Интернету без руля и без ветрил ползать, то можно так омутеть, что сам с большим удовольствием утопишься. Введешь, например, в поисковой системе название игры Pool of Radiance — и натурально захлебнешься в тысяче рекламных ссылок про бассейны с подсветкой. Поэтому, дорогой читатель, ты лучше туда не ходи. Ты сюда ходи. Тут дурного не посоветуют...

Боцман-Мумолог



Кровь на экране монитора

Бравые ребята в камуфляже

Па-де-труа ролевого безумия





Диктатура неактерского пролетариата

# Кровь на экране монитора

Салават Абдулаев

Сегодня мы с вами поговорим о дезматче в первой игре, где разрушению поддается практически все окружение, — это Red Faction. Сингл удался, хотя и не произвел ожидаемого фурора (все-таки графика несколько подкачала), а вот сетевой режим игры... С ним все в полном порядке! Его нужно осваивать, играть и получать от процесса массу удовольствия.

Давайте начнем с того, что тактика простого дезматча в Red Faction пускай незначительно, но все же отличается от таковой в UT и Quake. И главной причиной тому стало наличие многочисленных мест для отсидок, которые раскиданы по большинству игровых DM-локаций.

Раньше любой игрок, умеющий хорошо стрелять, только-только попав на уровень, просто уничтожал на своем пути все живое, в капусту шинковал. А теперь у всех геймеров, которые с оружием управляются не ахти как, появился шанс выжить. И чтобы выжить, придется кемперить. Иначе задумки разработчиков и не понять!

У каждого поворота предусмотрено по тупичку, а у каждой

двери — по коробочке, за которой можно спрятаться. Пробежка по всему уровню теперь немедленно пресекается выстрелом в голову из-за первого же угла. Хочется не хочется, но бегать «по маршруту» да еще и без оглядки вокруг вас отучат. И делают это в предельно короткие сроки.

Это, правда, совсем не значит, что по уровню нужно прогуливаться, вовсе нет. Слово «шаг» забудьте. В Red Faction, как и в любом другом шутере, можно только бегать, но вот привычка оглядываться и простреливать все места, где может сидеть кемпер, обязательна. Не впечатаете себе в подкорку этот наиважнейших рефлекс, получите выстрел промеж глаз в первую же минуту игрового времени. Так что зе-

вать не то, что не рекомендует-ся, а, прямо-таки, смерти подобно. И еще немного про способ перемещения — бег. Препятствия у дверей не просто так поставлены, и подход к ним в боль-

пробега по близости. Во-первых, прямого попадания, скорее всего, у врага не получится и повреждения будут поменьше (ударная волна все же не сама ракета в улыбочивое личико), а во-вто-



Меню выбора персонажа для многопользовательской игры открывает доступ к паре десятков разнообразных личин. Выбирай — не хочу. Вкусы даже самых взыскательных игроков будут удовлетворены. По сути в этом меню собраны все персонажи, встречающиеся в сингловой части Red Faction



шинстве случаев есть с двух сторон. Поэтому не стоит делать откровенных глупостей, не бегите в распахнутую дверь, у которой за ящиком наверняка притаился злобный враг. Зайдите с тыла и угостите супостата чем покрепче.

А если есть ракетомет, так и ракеткой не грех угостить. Ну а уж если вам совсем не терпится и обегать все ящики лень, то хоть подпрыгните повыше,

рых, кемперы обычно по глупости своей устремляют взгляд в пол и стреляют в основном по ногам, а если «ног не окажется», то могут попросту не заметить.

Есть и еще один метод очевидной борьбы с кемперством в массах. Поскольку в игре все и вся можно разрушить, то не преминьте воспользоваться этой замечательной возможностью. В крайнем случае пробейте стену с той стороны, где кемпер совсем





не ожидает нападения. Сидит эдакий снайпер в комнатухе, дуло на проход навел, надеется вас, пробегающего мимо, подкараулить. И тут за спиной у несчастного — взрыв, дым, полная неразбериха, из пролома в бетонной стене вываливаетесь вы и пускаете супостату ракету под хвост. Радикальная, так сказать, мера... Кемперство надо пресекать на корню. Дальше — больше. Никто не мешает рассмотреть положение снайпера, и если подо-

рвать пол под ногами кемпера. Если и не погибнет сразу, то вывалится сквозь дыру в полу прямиком в ваши лапы... еще тепленьким.

Еще одно место, где вас могут подстеречь, это лифты. Те, которые в шахтах, без обзора места прибытия. Только звук лифта «достиг верха», а он (кемпер) уже швыряет гранату или стрелочет из автомата, вознамерившись получить легкий фраз. Ситуация не из простых. Но и на



браться к «сычу» обычными путями не получается, то просто зайти с нижнего этажа и подо-

такую тактику найдется своя антитактика. Прыгнули на лифт, нажали кнопку активации



и немедленно слезайте с платформы. Если по достижении пустой платформой самого верха, там не началась стрельба, следующим заходом езжайте сами. Ну а уж если началась, то — в обход и зайдите врагу в тыл. Если же сами занимаетесь подобной практикой, то, обстреляв пустую платформу, готовьтесь встречать гостей с флангов, спрячьтесь и, когда появятся, бейте в спину. Ну и, разумеется, нельзя забывать о такой замечательной вещи, как приседание.

Важно помнить, что присевший не так бросается в глаза,

как свободно стоящий игрок. Особенно полезно приседать в STF-режиме игры. Если сидите, то снизу вас практически не заметно, а вражеские снайперы (которые про вас точно не забудут) не сразу обратят внимание на ваше присутствие. Сами же постарайтесь поскорее научиться сразу замечать таких (приседающих) врагов. Тут главное — рефлекс, который вырабатывается после того, как вас раз сто пристрелят из такой позиции.

Вне всяческих сомнений, отдельный параграф следует посвятить стрейфу, без которого

## Бравые ребята в камуфляже

История развития сериала «Коммандос» началась давно. Больше двух лет минуло с момента выхода первой части игры, а еще находятся фанаты, которые играют в родоначальника серии. И это при том, что мультиплеер в игре отсутствует как таковой. Зато тактические баталии с использованием различных классов персонажей привлекают очень многих. Да и рисованная графика по сей день выглядит на твердую пятерку. Фрицы гибнут тысячами под ударами ножей десантника, под меткими пулями снайпера, от прямого попадания гарпуна подводника, ну а шофер, так тот просто давит фашистов колесами подвинувшейся под руку техники. И это замечательно, так как доподлинно известно — фашизм не пройдет. Ни по первому, ни уж тем более по второму разу.

Адд-он пользуется большей популярностью у истинных фанатов. Начинающим же для игры просто не хватает опыта, слишком сложны миссии, слишком запутан сюжет и... в общем, молодежь не тянет. А вот выхода официального сиквела ждали все: и начинающие и профессионалы «Коммандос» — все без исключения. И вот наконец дождались. Повод выпить шампанского и изучить Интернет на предмет наличия новых ссылок, посвященных культовой игре. Фанаты не спят и уже сейчас — а прошло меньше месяца с момента выхода второй части — готовы предложить нашему вниманию немало «вкусностей».

Первым делом, попав на просторы Мировой сети, загляните на сайт

[www.strategyplanet.com/commandos/](http://www.strategyplanet.com/commandos/)

Это, не побоюсь столь громкого слова, центро-сплетение всех дорожек, ведущих к средоточию вражеского — фашистского — гнезда. Едва попав на страничку данного ресурса, вы в буквальном смысле ужаснетесь количеству представленных на ссылке новостей. Создатели странички, похоже, собирают их



Мощнейший сетевой ресурс по играм серии Commandos. Здесь есть все, начиная с обширной подборки новостей и заканчивая расписанием патчей, выпущенным фанатской группировкой. Советуем всегда начинать свой экскурс по «Коммандос»-Интернету с этого ресурса

по всему Интернету и затем выкладывают у себя. Новости от разработчиков — пожалуйста. Фанатские разработки — извольте. Околоигровые утилиты — милости просим. Следующим пунктом идут описания внутриигровой вселенной. Помимо описаний, сделанных самими разработчиками, здесь есть неплохая фанатская подборка приколов, которые можно найти в мире первой и второй части игры. Поскольку в нашей стране игра только-только появилась, фанаты могут взять на заметку этот линк и заглядывать на него почаще.





в игре прожить попросту невозможно. Бегать по прямой противоположно и в большинстве ситуаций смерти подобно. Игроку,

правку на ваше угловое движение. А если еще и постоянно менять направление стрейфа... Ну вы поняли. Поскольку уп-

беге — это не раз спасет вам жизнь, а ваших врагов лишит заветных фрагов.

Но ведь, справедливо заметите вы, можно двигаться не только вправо, влево и по диагонали, но и вверх-вниз. Вы совершенно правы. Никто не мешает вам... прыгать. Пренебрегать этим нельзя ни в коем случае. Но тут

есть маленький нюанс. Казалось бы, прыгай постоянно при движении, и вероятность попадания в вас будет значительно ниже. Однако при прыжке в Red Faction, равно как и в других подобных играх, игрок издает определенный звук. И звук этот хорошо слышим на довольно большом расстоянии. Так что



несущемуся по коридору во весь опор, очень легко могут отстрелить особо выступающие части тела. Другое дело, если при перемещении вы будете несколько смещаться в сторону. Тогда прямое прицеливание не гарантирует попадание, а стреляющему придется делать по-

реждение выстрела зависит от расстояния, с которого ведется огонь (если не брать в расчет моментально попадающие в цель пушки), а также от угла обзора, то для удачной стрельбы требуется немалая практика. Так что не облегчайте жизнь оппонентам и научитесь стрейфиться при



Стеклянный свод можно обрушить. Другое дело, что в этом нет равным счетом никакого смысла. Несмотря на то что в игре можно разрушить практически все, даже стекло не способно причинить никакого вреда, если обрушится тоннами прямо на голову. Непорядок! Надеемся, что в Red Faction 2 этот недостаток будет устранен...



товар сертифицирован



## Его хотят многие

Вместо того, чтобы заваливать новогоднюю елку кучей подарков, туда можно положить одну аккуратную коробку. HP PSC 750 — это три отличных подарка для ваших близких.

HP PSC 750 объединяет в себе цветной фотопринтер, мощный сканер и компактный копир с высоким разрешением и хорошей скоростью печати. Технология HP PhotoREt III позволяет получать изображения фотографического качества. И все это скрыто под стильным, практичным дизайном за вполне приемлемую цену.

Неоспоримые преимущества делают HP PSC 750 настоящим подарком для знатоков.

[www.hp.ru/psc750](http://www.hp.ru/psc750)

\$319\*



797-3-797



[www.hp.ru](http://www.hp.ru)

\*рекомендованная розничная цена





начинать скакать, словно олень, следует, если вас уже заметили, в противном случае вы лишь привлечете к себе внимание. Профессиональные игроки, хорошо знающие данный уровень, по одному только «звуку прыжка» могут с точностью сказать, где сейчас находится противник. Так не надо давать им прямую на себя наводку. Опять же при запрыгивании куда-либо не помешает сделать пару-тройку лишних прыжков, дабы сбить неприятеля с толку. Многие определяют ваше местонахождение по числу и интервалу между прыжками — понятно, что для

ведомо осложните жизнь профессиональному оппоненту.

Положим, вас таки укукошили. Не кипятитесь и не жмите сразу на «огонь», дабы возродиться и стремительно кинуться творить акт возмездия. Поглядыте вокруг, приметьте, не кемпер ли вас подстрелил. А если есть подозрение, что это на самом деле он, то, чтобы вызнать место его локализации, дождитесь, когда он поймает еще кого-нибудь, пробегающего мимо.

И не забывайте о такой веселой фишке, как ракетджамп. Пускаете ракету себе под ноги и одновременно нажимаете на

бронею нужно запастись да про аптечки не забыть. К тому же подобным образом можно забираться в места, куда иными способами попасть попросту невоз-

Ну вот, с техникой передвижения закончили, пришла пора сказать несколько слов об оружии, которого в Red Faction предельно множество.



Одна из нычек на DM1. Обратите внимание, что вход пробит в виде небольшого отверстия, в которое врагу в отсутствие ракетницы, придется протискиваться. Тут-то его и можно будет накрыть со всеми потрохами. Вернее, потроха после этого будут разбрызганы по всем стенам...



запрыгивания на три стоящих друг на друге ящика нужно ровно два прыжка. А вы сделайте штук пять — этим вы за-

прыжок — взлетите куда как высоко, правда, и здоровья при этом теряется немало, но чаще всего игра стоит свеч. Всего-то

можно, и там устраивать засады. На некоторых дземачевых уровнях в RF — например на DM1 — секреты запрятаны в стены, которые можно разнести с двух-трех попаданий из тяжелого оружия. А в открывшихся помещениях можно не только пожить средствами уничтожения и восстановления здоровья, но и устроить неплохую кемперскую точку. Ведь чаще всего вход в такие закутки — только один.

**Пистолет (12 мм Pistol)** — обычная единица, ничем особым из прочих дземачевых единичек не выделяется. Без всяких наворотов, но оружие тем не менее хорошее. Сносит немало единиц здоровья при прямом попадании. Кучность выстрела на дальней дистанции, увы, не высока, да и в целом оружие не располагает к ведению дальнего огня, но в упор — самое то. Вообще бегать с одним пистолетом по уровню в большинстве случаев

Описания персонажей — еще один конек данной странички. В игре, конечно, есть описания всех характеров, но... не столь подробные. И хотя отчасти написанное здесь — чистой воды вымысел разработчиков, но читать текст от этого не становится менее интересно. Особого внимания заслуживает раздел, посвященный файлам. Чего здесь только нет. Если вы еще не знакомы с миром «Коммандос» — видео, выложенное на данном ресурсе, поможет вам определиться, покупать игру или нет. Если видео не помогло, то всегда можно скачать демоверсию и быстро осознать, что покупать все-таки стоит. Ну а после этого нелишне позаимствовать с сайта игровое музыкальное сопровождение всех частей игры. Ведь разработчики довольно надежно запрятали МРЗ'шки в нестандартные архивы, не дав фанатам возможности прослушивать композиции в любимом проигрывателе. Но добрые люди уже давно повывергивали музыку из недр игры и... слушайте, наслаждайтесь.

Что вы говорите: игра виснет на третьем уровне? Что ж, бывает. Но это не беда, если под рукой есть патч, исправляющий данную распространенную ошибку игры. Качайте

«заплатки» и наслаждайтесь полноценным геймплеем, как говорится, без сучка и задоринки.

Ну и конечно же не стоит забывать об общении с такими же, как и вы, поклонниками игры. Форум и конференция дадут ответы на все появившиеся у вас вопросы. Нет вопросов, тогда можно просто поболтать о любимой игрушке или о том, не собираются ли разработчики браться за создание третьей части игры. Кстати, на сайте есть очень интересная услуга. Можно оставить информацию-анкету о себе для поиска соратников... Заметьте, на ресурсе представлено немало



анкет наших с вами соотечественников. Так что, если английский — камень преткновения на вашем пути в массы, то данный ресурс исправит несправедливость: вы сможете общаться с фанатами игры из России.

[www.intplsrv.net/tltrude/M16home.html](http://www.intplsrv.net/tltrude/M16home.html)

Маленькая страничка маленькой, но очень симпатичной игровой модификации. Легким мановением руки вы сможете перевернуть



Небольшая модификация, зато как цепляет. Зайдите на эту страничку — не пожалеете. Море удовольствия от измененной сути игры гарантировано. Новые стволы — это вам не шутки!



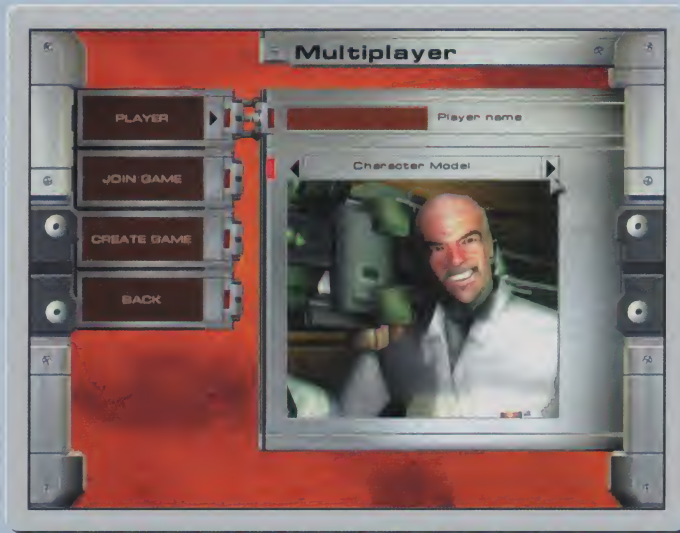
равноценно самоубийству. Для умерщвления противника с запасом брони нужно выпустить больше одной обоймы. В этом весь смысл. Больше од-

нек и провести разъяснительную работу. Бывали случаи, когда даже пары одиночных выстрелов хватало, чтобы изрядно поразившие друг друга оппоненты

более ценный заряд. Альтернативный режим стрельбы у пистолета отсутствует как класс.

**Автомат (Submachinegun)** — наступательное оружие для командной игры, но в сингле слабовато. Убойная сила одного попадания несколько ниже, чем при одиночном выстреле из пистолета, что компенсируется высокой скорострельностью. На дальних дистанциях оружие практически бесполезно по причине очень низкой кучности стрельбы. На близких расстояниях — лучше пистолета, но не намного. Основной минус стрельбы из автомата — треть зарядов даже при стрельбе в упор

ком не обращает внимания, в противном случае обладатель автомата будет тут же наказан выстрелом в голову. В альтернативном режиме стрельбы можно «переключиться» на второй вид ствола, который дает более кучную стрельбу с меньшей скоростью. В принципе удобно, но на практике применяется редко. Времени на переключение не хватает, а если постоянно использовать только альтернативный режим, то очень быстро окажешься трупом. Автомат полезно иметь при себе на критический случай, когда более эффективного оружия не осталось, поэтому брать авто-



ной! Значит, нужно время на перезарядку, а его-то у вас, скорее всего, и не будет. Использовать пистолет стоит тогда, когда, во-первых, обойма его полна, а во-вторых, вы уверены, что свалите противника одной лишь обоймой. Во всех остальных случаях — не стоит и пытаться.

В замкнутых помещениях пистолет может быть эффективен против двух и более воюющих между собой противников. Если где-то поблизости ведется разборка, а у вас в руках нет ничего кроме пистолета, то иногда имеет смысл наведаться на ого-

отправились на тот свет. Пистолет также может быть полезен в процессе преследования противника по узким коридорам, когда из мощного оружия стрелять опасно из-за возможности повредить себя, а дистанция слишком велика, чтобы воспользоваться винтовкой, у которой очень низкая кучность стрельбы.

Стены с помощью пистолета разрушить не получится — тут кое-что потяжелее треба, но вот выбить стекло перед выстрелом из более тяжелого средства уничтожения рекомендуется, не придется тратить на это бо-



все равно уйдет в стену. Можно успешно использовать в узких коридорах и в моменты общей свалки, когда на вас никто тол-

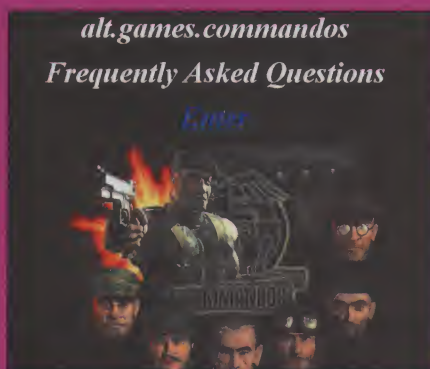
мат всегда стоит — по крайней мере, врагу не достанется. Но при первой же возможности лучше сменить на автоматическую

с ног на голову все оружие в «Коммандос». Как? Читайте на означенном ресурсе.

[www.users.waitrose.com](http://www.users.waitrose.com)

Довольно мощный ресурс. Изобилует полезной информацией. Новостей не очень много,

но подбираются не абы какие, а только самые актуальные. Собрано довольно много информации по игре, включая небольшой FAQ, отвечающий на самые основные вопросы по настройке игры. Прочитав его, вам не придется долго корпеть, «уготоваривая» игру... запустится, как миленькая.



На этой страничке вас ждет довольно подробный FAQ, отвечающий на самые основные вопросы по настройке игры. Испытываете проблемы с запуском Commandos? Полноте, батенька, вам прямая дорога по данной ссылке

[c2station.gamesurf.de/index\\_eng.php](http://c2station.gamesurf.de/index_eng.php)

Очень мощный англоязычный портал, целиком и полностью посвященный миру Commandos. По обоюдному соглашению с разработчиками на данной ссылке дублируются новости по игре. Разделов на сайте даже больше, чем на [www.strategyplanet.com/commandos/](http://www.strategyplanet.com/commandos/). Присутствует мощный форум, на котором обсуждаются самые злободневные внутри- и околоигровые вопросы. Для настоящих ценителей Commandos 1/2 предусмотрен чат. Так что если ответ на какой-либо злободневный вопрос требуется немедленно, то заходите: помощь будет оказана. А уж какие тут выложены скриншоты — уму непостижимо. Самые лучшие — далеко неполное описание артов, которые можно найти на командной станции. Одно

дело когда вы сами щелкаете по кнопке «Гиперенапа», снимая внутриигровую картинку, скажем, в разгар боя, и совсем другое — когда сцена тщательно срежиссирована и лишь потом удостоена чести быть занесенной на скрижали Мировой сети. Настоятельно советуем ознакомиться. Нашли свое



А вот на этом сайте по соглашению с разработчиками дублируются официальные новости по игре. Помимо дуближа появляются и вовсе редкие новости, вызванные прямым из стана создателей игры

место на портале и авторские рисунки, посвященные игре. Некоторые выполнены довольно халтурно, но есть и настоящие шедевры. Ведь среди фанатов «Коммандос»





винтовку. Автомат можно рекомендовать и новичкам, которые еще не научились точно стрелять: часть пуль при стрельбе из

предельно точно? Не так уж сложно, как может показаться. Выбираете на стене определенную точку, «цепляете» ее

Теперь вернемся к нашим овцам... то есть ружьям. Следует отметить, что у ружья очень низкая кучность стрельбы, поэтому данное оружие идеально подходит лишь для стрельбы на близкой дистанции, если же нужно вести огонь на значительном расстоянии, то лучше отдать предпочтение другим видам оружия. Магазин в восемь патронов имеет свойство катастрофически быстро заканчиваться... раз-два и нет патронов. И начинаются томительные секунды перезарядки. Что уж говорить об использовании автоматического ружья в альтернативном режиме, благодаря которому пушка и получила

довольно, не дожидаясь повторного нажатия на кнопку. Если враг смотрит вам прямо в глаза, то промеж этих самых глаз и нужно выпустить всю обойму. Уже пятый выстрел, достигший цели, снесет чайник даже самому зажавшемуся оппоненту.

**Снайперская винтовка (Sniper Rifle)** — в Red Faction сразу несколько видов оружия претендуют на звание снайперской винтовки, но эта пушка так и называется. Так что давайте расставим все по своим местам. Применять данное оружие в отрыве от режима «приближения» довольно неудобно. Низкая скорострельность — вот причина.



данного оружия все равно найдет цель.

**Автоматическое ружье (Automatic Shotgun)** — серьезное оружие, рассчитанное не на новичков дзюдо. Высокая убойная сила и значительное время перезарядки приводят к тому, что оружие эффективно только при меткой стрельбе. Прежде чем начать активно пользоваться ружьем, придется научиться хорошо стрелять в движении. Поэтому давайте немного отвлечемся от разговора о непосредственно боевых единицах и скажем несколько слов о технике обучения меткой стрельбе. Как же научиться стрелять

прицелом и начинаете хаотично двигаться в различных направлениях, стараясь не сбить прицел. Уже через несколько минут вы научитесь изменять направление движения нажатием на курсорные клавиши быстрее, чем ваш мозг будет понимать, что же вы сделали. После этого будет достигнута почти полная имитация стрельбы по хаотично движущейся цели. Пару недель таких тренировок заметно повысит уровень вашей стрельбы. На самом деле данная техника куда более полезна для снайперов, основным оружием которых является «оптическая» винтовка.



свое название автоматической. При нажатии на вторую кнопку мыши винтовка начинает разряжать все восемь патронов после-

Несмотря на то что приближение доступно при использовании различных видов оружия, снайперка — единственное средство

есть и настоящие художники... <http://c2station.gamesurf.de/> — чуть ли не единственный ресурс, на котором удалось обнаружить обширное собрание интервью с разработчиками проекта. Не одно и не два, а более десятка. По ним можно запросто проследить всю хронологию создания игр. Что было задумано в начале, что изменялось по ходу дела и что же получилось в конце (впрочем, на последние лучше посмотреть своими глазами).

На сайте в полном объеме присутствует, так сказать, вспомогательный материал. Патчи, демки, утилиты для работы, музыка... выбирать — не хочу. Всем пользователям WinAMP советуем зайти в соответствующий раздел и забрать оттуда парочку симпатичных «шкур» для любимого музыкального проигрывателя.

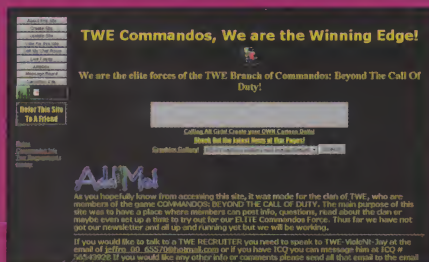
Ну а тем, кто предпочитает нечестную игру, советуем заглянуть в раздел кодов и кряков. Чего там только нет. Все — начиная от общеизвестных кодов и заканчивая уникальными программами-тренирами, дающими бесконечный боезапас героям игры.

И загляните в раздел мультиплеера, относящегося, разумеется, только ко второй час-

ти игры. Там вы найдете немало полезных советов, как, где, с кем и с помощью чего...

## www.maxpages.com/twecommandos

Оказывается кланы создаются не только фанатами чисто мультиплеерных игр типа Quake и Unreal Tournament. Есть кланы и у Commandos. О тонкостях создания такого рода кланов и просто о будничных зарисовках из

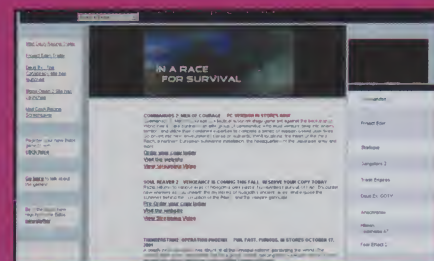


Страничка Commandos-клана — уникального явления в мире компьютерно-игровых кланов. Был создан, когда еще не вышла вторая часть игры, содержащая в себе мультиплеер. Интересно, чем клан занимался до выхода Commandos 2? Ждал выхода?

жизни клана можно узнать на этой страничке. Полезного — не много, а вот интересного...

## www.eidosinteractive.com/

Так сказать, родина игры. Издатели... Информации по Commandos не очень много — толь-



ко самое необходимое, зато не придется разгребать тонны ненужных данных и архивов. Нужны патчи — получите, хотите демку — пожалуйста, желаете украсить Рабочий стол — тоже можно. Большого, увы, не предлагают, разве что информацию по игре почитать да онлайн-заказ коробки сделать.





уничтожения, где прицел попросту необходим. При попадании в голову у противника нет ни малейшего шанса уцелеть, во всех остальных случаях — тоже, главное — попасть. Как научиться метко стрелять, читайте в разделе, посвященном автоматическому ружью. От себя же



добавлю, что с ростом вашего мастерства можно будет переходить на так называемую стрельбу от бедра. Профессиональные снайперы очень редко пользуются прицелом. Вопреки распространенному мнению, что настоящий ассасин должен сидеть в засаде, на практике куда эффективнее оказывается постоянно перемещаться по уровню. Тем самым стрелок не только отыскивает новые цели, но и держит под контролем узловые точки, где появляется новое оружие,

броня, боеприпасы... Но пройдет немало времени, прежде чем вы освоите стрельбу на ходу.

**Precision Rifle** — уникальная пушка. Обладая высокой скоростью и точностью стрельбы на дальней дистанции, вы можете пользоваться режимом снайперского прицеливания. Другими словами, это автомат, оснащенный прицелом. В магазине мирно покоятся аж двадцать патронов, которые при случае можно все отправить напрямик промеж глаз противнику. Есть, правда, одно неудобство. Работать в автоматическом режиме ружье отказывается, но при этом за милую душу выдаст все двадцать выстрелов хоть за пять секунд... если вы успеете за эти секунды нажать на курок. Скорость стрельбы определяется скоростью нажатия на кнопку огня. В альтернативном режиме действует система прицеливания, три градации дальности которого позволяют настроиться на стрельбу практически на любой дистанции. Рекомендуется для использования как новичкам, так и продвинутым игрокам.

**Пулемет (Heavy Machine Gun)** — ну что тут скажешь... пулемет. Самый настоящий, не «гатлинг», правда, но тоже на многое способен. В обойме хранит сто смертоносных зарядов, де-

сять из которых, достигнув цели, уберут с уровня даже хорошо экипированного противника. По-

в самый разгар чужой свары и всадить в толпу всю обойму. Не спасется никто. Вот только



нятное дело, что для баланса на дальней дистанции довольно высок разброс, так что палить дальше чем на пятнадцать-двадцать метров не стоит, лучше уж подобраться на прицельную дистанцию. Ну а уже как хорош пулемет для разборок со сражающимися друг с другом противниками, не поддается никакому описанию. Выбежать из-за угла

тут надо не забыть про одно важное условие в работе с пулеметом. Магазин должен быть всегда полон. Иначе те пять секунд, которые требуются для перезарядки оружия, будут последними в вашей жизни.

**Рельса (Rail Driver)** — почти что рельса из Quake, но с некоторым отличием. Время перезарядки существенно выше, так

**www.videologic.ru**

# VideoLogic

"Подводя итог, могу сказать, что звучание колонок VideoLogic при воспроизведении музыки - это тот эталон, к которому нужно стремиться производителям компьютерной акустики..."

- тест акустики VideoLogic от iXBT

**Vivid! XS** — графический 3D-акселератор. Новый чип Kyro-II обладает великолепной производительностью по сравнению с аналогичными продуктами ATI, nVidia и наглядно демонстрирует свой потенциал.

**SonicFury** — звуковая плата surround sound. SonicFury поддерживает все игровые и мультимедийные форматы, обладает прекрасными аудиопараметрами, оптимизирована для многоканального surround-воспроизведения, MP3, отлично подходит для полупрофессиональной звукозаписи.

**DVD Player** — Если у вас есть компьютер с DVD-ROM, или вы думаете о его покупке, DVD Player дает возможность смотреть DVD-фильмы на вашем телевизоре или проекторе со звуком Dolby Digital 5.1.

**HomeCam** — это небольшая видеокамера с высоким разрешением, позволяющая захватывать и передавать движущиеся и статические изображения, которая подключается к компьютеру через USB-порт.

# GAME ON!



**DigiTheatre** — акустические системы. Появление на рынке этих акустических систем окончательно стерло разницу между Hi-Fi и так называемыми "мультимедийными" колонками. Акустика VideoLogic разрабатывается и производится в Англии (на родине High-End), из дорогих профессиональных компонентов и с использованием оригинальных запатентованных решений и технологий. Серия DigiTheatre предназначена для комплектования домашнего театра (Dolby Digital/DTS) совместно с ПК или стационарным Hi-Fi оборудованием; серия Sirocco — оптимальная для конфигурации стерео звучания.

**Самая популярная мультимедийная акустика Англии - теперь в России**



**Мультимедиа Клуб**



**www.mpc.ru**

Тел. (095) 943-9390, 943-9293, Факс. 158-8975, E-mail: dealer@mpc.ru







что оружие превращается в чисто кемперское, дуэли на рельсах не получаются. Но в качестве компенсации за увеличенное время захватывания заряда в ствол нам дали возможность... вдумайтесь только — палить сквозь стены. И не просто палить, а палить прицельно. Находясь на достаточно близкой дистанции, вы можете видеть силуэты противников, подсвеченные красным, даже если между ними и вами — непробиваемая ракетницей железобетонная кладка. Просто фантастика. В альтернативном режиме работает приближение, в котором также можно видеть сквозь стены.

**Ядерная пушка (Fusion Rocket Launcher)** — жуткая пушка. Присутствует только на открытых уровнях, потому как даже представить страшно, что с его помощью можно натворить на закрытых. Снарядов для этого вида оружия поставляется минимум, но это... ядерные ракеты. Стреляет по прямой, снимая все единицы здоровья вне зависимости от брони и количества аптечек у противника. При стрельбе главное — стоять подальше и бежать побыстрее, ибо угодить в эпицентр ничего не стоит. Особенно полезная вещь, когда здоровье на нуле, а враг близко: ждем, когда выбежит, и даем залп под ноги — живым не уйдет никто. Оружием очень удобно пользоваться на многоэтажных уровнях. Забраться повыше, дожидаться, когда внизу начнется всеобщая свалка, да и выстрелить пару раз по толпе. Таким нехитрым способом можно настричь не один и даже не два

фрага. Вот только энергоемкости кончаются предельно быстро, а патроны на уровне попадают не так уж и часто.

**Ракетомет (Rocket Launcher)** — Red Faction не первая Quake, и дезматч не сводится к сплошной дуэли на ракетлаун-

вила крест на ракетомете как на средстве умиротворения оппонентов. Основное предназначение ракетницы — разнести уровень на кусочки. Пробить стену — пожар, обрушить потолок — нет проблем. Если на уровне есть хотя бы две ракетницы, то можно



Очень удобная площадка для снайперской засидки на одном из кооперативных уровней. Один недостаток — прямо в центре открывается шахта платформы для прыжков. Мало-мальски умный противник, получив единожды пулю в лоб, пойдет с тыла и в прыжке накроет сыча-снайпера. С другой стороны, сшибать оппонентов, что называется, на излете не в пример удобнее, чем отстреливать постоянно перемещающегося стрелка

черах, все-таки баланс — дело тонкое. И мало того, разработчики решили окончательно отодвинуть ракетницу на задворки истории. Захвативший в руки гранатомет вряд ли скоро вырывается в лидеры (при прочих равных). Высокая убийная сила, но довольно низкая скорострельность. Вот она-то — скорострельность — и поста-

бить уверенным — через пятнадцать минут игры вы этот уровень не узнаете. Если игроки и не сравнивают его с землей, то конфигурацию изменяют кардинально. Ну а чтобы выступить в роли такого творца новых игровых плацдармов, не забывайте постоянно пополнять запасы ракет. И помните, что только обладатель ракетомета

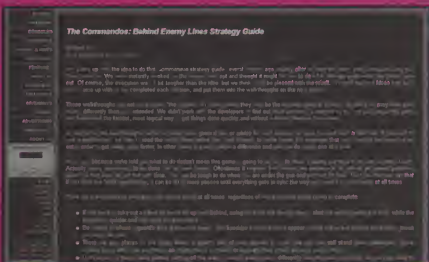
может забраться в некоторые недоступные места при помощи ракетджампа. Взрыв ракеты порождает ударную волну, поражающая сила которой уменьшается от эпицентра к периферии. Альтернативного режима у оружия нет.

В завершении разговора хотелось бы упомянуть о таких средствах защиты/нападения, как **гранаты** самых различных сортов и **смирительная дубинка — Control Baton**. «Батоном» можно не только приласкать противника по тыковке, но и хорошенько поджарить током в альтернативном режиме. Одно неприятно: ток работает только на контактной дистанции, и заряда хватает только на два контакта. В остальном же — милейшее оружие.

Но мы увлеклись. Основные вопросы дезматча в Red Faction нами сегодня уже разобраны. Остались многочисленные тонкости, осваивать которые вам предстоит уже самостоятельно, — все-таки объем журнала не резиновый. Выходите на просторы Сети, подключайтесь к любому из многочисленных серверов (только смотрите, чтобы пинг был приемлемым) и совершенствуйте... совершенствуйте свое мастерство. И учтите, что RF в режиме кооперативной игры или CTF — это не совсем то же самое, что тот же UT. Ведь в UT существует различная техника, которой можно управлять. А на том же джипе и вовсе можно перемещаться только вдвоем. Один сидит за баранкой, другой — у пулемета. Но обо всем этом вы узнаете сами... Удачи вам в баталиях, и да не окрасится игра вашей кровью... **MG**

[www.avault.com/articles/getarticle.asp?name=comguide&page=1](http://www.avault.com/articles/getarticle.asp?name=comguide&page=1)

Мощный стратегический гайд, вывешенный на Avault. Читайте и проникайтесь мощью труда. Подавляющее большинство подобных литературных произведений гроша ломаного не стоят.



Потому как полностью бесполезны. А в данном фолианте сосредоточены настоящие знания, которые можно проверить на практике. Если ваш уровень игры оставляет желать лучшего, то вам прямая дорога по данной ссылке. Ну а если вы асс, то... вам тоже сюда, потому как некоторые стратегии и тактики «Коммандос»

от вас, наверняка, ускользнули. Помимо общих вопросов детально рассмотрены методы прохождения отдельных сингловых миссий как первой, так и второй части игры, там есть такие моменты, о которых и разработчики-то, наверное, не подозревали.

[commandos.gamesweb.com/index-e.html](http://commandos.gamesweb.com/index-e.html)

Добротно скроенный сайт. Хорошая подборка новостей, собираемых со всех частей Интернета. Изрядное количество игровых утилит. Представлены программки для выдирания внутриигровых архивов, для создания собст-



венных модификаций... Не забыты и сами модификации — представлен хотя и не весь спектр модов, но лучшие, что называется, есть на складе. Достаточно обширная подборка волейперов позволит вам украсить Рабочий стол симпатичными картинками на тему Commandos. Присутствует несколько WinAMP-скинов, которых вы не найдете на других сайтах. Выполнены они довольно стильно, и поддержать их на своем проигрывателе с недельку не только можно, но даже нужно. Ну и на сладкое разработчики данного ресурса предлагают ознакомиться с перечнем игровых трюков. Их, увы, немного, но те, что есть, довольно прикольные. Маленькие «дырочки» в игровом движке позволяют знающему игроку обходить некоторые сложные тактические ситуации. Советуем прочитать.

Ну вот и завершился наш краткий экскурс в Интернет-мир Commandos. Надеемся, что вы найдете для себя немало интересного на представленных ссылках. Мы старались отобрать для вас самое лучшее, что удалось найти на просторах Мировой сети. Желаем вам удачи. До скорых встреч на страничках рубрики...





📍 Новейшая ролевая игра уже в Сети!

# Па-де-труа ролевого безумия

Салават Абдулаев

Ролевое па-де-труа, которое открыла нашему взору недавно вышедшая *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*, оказалось исполненным на славу. Понравилось не то чтобы всем, но многим. Понравилось бы большому количеству, если бы не некоторая «сырость» проекта. Начать хотя бы с того, что игра при первом же запуске наотрез отказывалась устанавливаться в папку отличную от Program Files. Не беда, мы согласились, и *Pool of Radiance* встала, откушав при этом добрых полтора гигабайта дискового пространства и востребовав еще пятьсот мегов для полноценного геймплея.

**В**нутренности игры кишели багами, спасу от которых не виделось до выхода патча ровным счетом никакого. То тотальный вылет из меню сейвов в самом начале записи, то срывы при восстановлении игры, а то и вовсе отказ *Pool of Radiance* запускаться... Потом, когда отчаявшиеся пользователи решили, что хватит мучиться, подождем заплатки, а пока удалим злосчастную игру, чтобы места не занимала... и... Игра унесла с собой на тот свет несколько системных файлов, напроць похоронив Windows. Пришлось переустанавливать... Немногие после таких злоключений решились заново устанавливать игру. Но те, кто решились, установив предварительно патчик, получили не просто море — океан удовольствия. Что-то типа нового рождения *Diablo*, только на качественно новом уровне графики. *Pool of Radiance* удалась. Возможно, не во всем, но популярность — это ведь не степень оценки идеала, это играбельность, множенная на угадывание разработчиками требований основной массы геймеров. Играбельность в *Pool of Radiance* — высокая, а разработчики — угадали. Счастливые фанаты, знакомые с вопросами Web-дизайна, ринулись в Интернет-ресурсы, так или иначе освещающие мир игры. Мы же в свою очередь не замедлили пройти по ссылочкам, отобрать лучшие из них и... представить их вашему вниманию. Надеемся, оно (внимание) будет в должной мере пристальным.

Начнем обзор, как водится, с представления самого лучшего из просмотренных сайтов. И... оригинальности — никакой. Пальму первенства в вопросах дизайна и информативности надежно ухватил портал [www.rpgplanet.com](http://www.rpgplanet.com). Так уж повелось, что создатели узла взяли за моду подгрести под себя все самое лучшее, что

Web'a стеклись на данный ресурс новостные кусочки, слились в нечто цельное, предельно читабельное и... снабженное картинками, которые одним лишь кликом распахиваются на весь экран, демонстрируя все свои красоты. Смотришь на ура. Помимо новостей, логично было бы ожидать от планетарного сайта качественной ин-

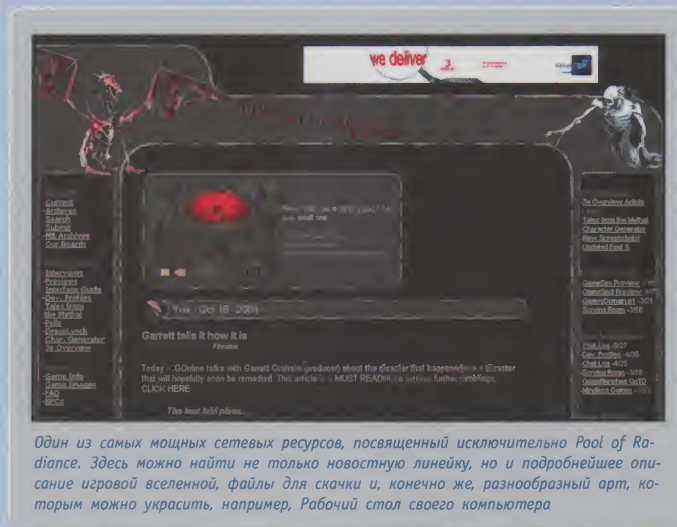
Обширный FAQ поможет всем новоиспеченным апологетам ордена *Pool of Radiance* принять, что называется, на грудь информацию о настройках игры под конкретный компьютер. Ведь, что ни говори и сколько ни делай патчей, сырость проекта прет из всех щелей. Далеко не со всеми графическими карточками *Pool of Radiance* соглашается работать с первой просьбы. Иногда приходится прибегать к насильственным действиям, а вот каким — читайте внимательно FAQ.

В глоссарии можно вживую обсудить все насущные вопросы, ответы на которые отсутствуют в FAQ'e. Тут же поблизости угнездились чат, в котором можно пообщаться с единомышленниками, да и совета испросить тоже не стесняйтесь. Помогут, догонят и еще раз помогут...

Ну и конечно, не стоит проходить мимо такого обширного раздела, как скачка. Чего тут только нет. Фэн-арт зашкаливает композициями. Бери — не хочу. Официальных обоев не так много, но зато они не в пример фанатским произведениям качественнее выполнены. Стоит ли говорить, что из Download всегда можно позаимствовать демоверсию игры или оснастить уже установленную, но пока еще смертельно опасную для операционки игру вылечивающей все проблемы заплаткой.

[www.poolofradiance.com/](http://www.poolofradiance.com/)

Официальный сайт игры сияет всеми цветами радуги как при первой, так и при последующих встречах. В плане дизайна — это



Один из самых мощных сетевых ресурсов, посвященный исключительно *Pool of Radiance*. Здесь можно найти не только новостную линейку, но и подробнейшее описание игровой вселенной, файлы для скачки и, конечно же, разнообразный арт, которым можно украсить, например, Рабочий стол своего компьютера

связано с играми в Сети. Зайди по ссылке [www.rpgplanet.com/poolofradiance/](http://www.rpgplanet.com/poolofradiance/), вы найдете немало интересной информации, так или иначе связанной с миром *Pool of Radiance*. Желаете ознакомиться с новостной линейкой? Что ж, нет ничего проще. Сбор новостей со всего Интернета — это старый конек «Планет». И тут они тоже не подкачали. Со всего

формации по игровой вселенной и по миру непосредственно игры. И их есть тут. Заходите в соответствующие разделы, пристально изучайте содержимое и не говорите потом, что на компактках с самой игрой недостаточно логично описаны квестовые переплетения. Никто вам не мешает зайти на данный ресурс и во всем разобраться.

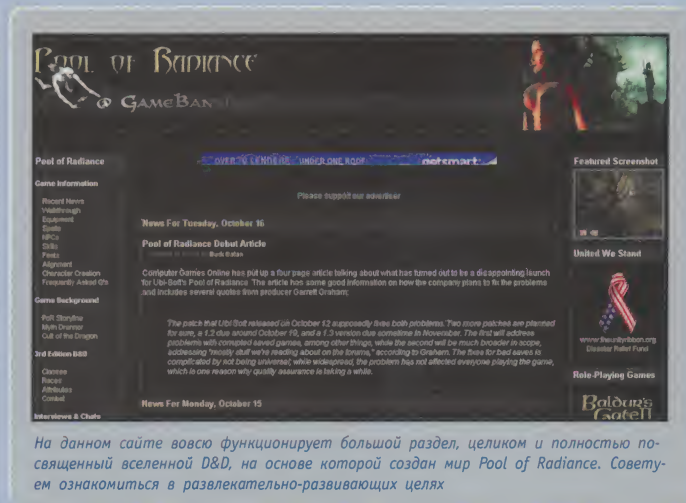




безусловный фаворит из всех сетевых ресурсов, так или иначе связанных с Pool of Radiance. Стоило ли ожидать другого?! И стоило ли ждать, что нам не попытаются при первом же знакомстве с сайтом впарить официальную коробочку с игрой. Стартают, да еще как: «Наша игра самая, самая...» Только после отбрыкиваний от назойливых предложений издателей удается добраться до новостной линейки. Понятно, что все новости, связанные исключительно с жизнью разработчиков/издателей, интересны, но такая их скудность заставляет большинство геймеров обращаться к иным новостным страничкам. Две-три ньюсы в неделю — это не дело. Зато не подкачал раздел Story и галерея. В «Рассказе» представлены все, не вписавшиеся на компакт с игрой, сюжетные перипетии. Настоятельно советуем прочитать даже не истым фанатам. Там много интересных моментов. Ну а галерея содержит множество официальных обоев — но их можно найти и на других сайтах. А вот фирменный арт вы вряд ли еще где-нибудь встретите. Ловите момент и запасайтесь картинками впрок. Благо многие из них вполне годятся для оформления Рабочего стола — настолько хороши. И конечно же, с официальной странички всегда можно скачать демоверсию игры и целительный патчик.

[gamebanshee.com/poolofradiance/](http://gamebanshee.com/poolofradiance/) Добротнo скроенная во всех отношениях страничка. Дизайн радует глаз, а наполнение — душу. Неплохая новостная линейка будет держать вас в курсе всех событий, творящихся вокруг Pool of Radiance. Тут все по высшему разряду, не хуже чем на плане-

тарном сайте. Обзор спеллов, персонажей, оружия и NPC выше всяких похвал. Описано абсолютно все, причем в деталях, о которых и разработчики-то вряд ли догадываются. Плюс на сайте предусмотрен большой раздел, целиком и полностью посвященный всей вселенной D&D, на основе которой создан мир Pool of Radiance. А поскольку D&D-вселенная огромная, то и не мудрено, что материалы по ней не в пример больше, чем по самой игре. Смиритесь и изучайте... Особенностью же данного ресурса является большая подборка интервью с издателями и разработчиками игры. На других сайтах в лучшем случае представлено одно-два, а тут их более десятка. Что разработчики думают о своем детище? Прочитайте и узнаете... Для тех, кто еще окончательно не определился в вопросе, покупать игру или не стоит, советуем зайти в раздел превью и прочитать, что думают о Pool of Radiance игравшие



в нее. Мнение фанатов, конечно, заведомо предвзято, но доля критической оценки в статьях данного раздела определенно присутствует. Ну и «на сладкое» создатели данного сайта приготовили для

ющие не только графику игры (это не главное), но и расположение секретных локаций в мире Pool of Radiance.

[www.tgweb.com/ironworks/por2/index.shtml](http://www.tgweb.com/ironworks/por2/index.shtml)

Простенькая во всех отношениях ссылка. Опять же ничего выдающегося, кроме развернутого гайда по установке и удалению фирменной версии игры. Тут описана методика безболезненного сноса Pool of Radiance без помощи патча.

[www.sorcerers.net/games/por2/index.htm](http://www.sorcerers.net/games/por2/index.htm)

Сайт, с которого смело можно начинать путешествие по Интернет-миру Pool of Radiance. Ведь на этой страничке собрано несколько десятков ссылок на самые разнообразные ресурсы по этой игре. Кстати, многие из описанных выше сайтов в списке также присутствуют. Вот только одна беда. Никакого рейтинга ресурсов не проводится, и стремительный клик по самой первой строчке в TOP может за просто привести вас на какую-нибудь замызанную страничку, не обновляющуюся уже более месяца. Ну а если такой TOP вас не особо устраивает, то на данном сайте всегда можно скачать несколько фэнтезийных книжек, сюжет которых основан на вселенной D&D. Причем в библиотеке есть весьма заманчивые (и даже увлекательные) томики. Если не гнушаетесь читать с монитора, то милости просим. А напоследок загляните в гостевую книгу. Там не только собраны ответы на часто возникающие в процессе игры вопросы, но и представлена разнообразнейшая информация по игровой вселенной — интересно будет ознакомиться с материалом. К тому же можно и самому участвовать в обсуждении... **ME**



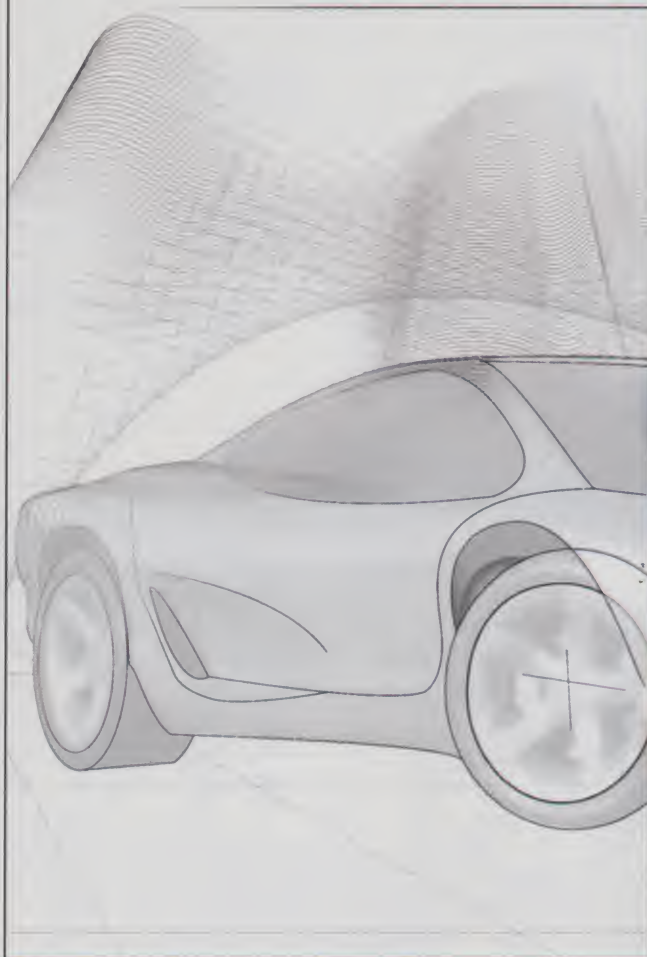
Обширный TOP сайтов, так или иначе связанных с миром Pool of Radiance. Увы, отсутствие системы рейтинговой градации представленных на страничке ссылок наводит на мысль, что попытки найти что-то полезное для себя. А изучать все сайты — не хватает никакого времени...



Шикарный дизайн и довольно бедное наполнение. Честное слово, официальный сайт игры мог бы предложить побольше всего интересного. Однако ж... Но если вы решили заказать через Интернет официальную коробочку с игрой, то вам сюда. В прочих сетевых магазинах идет неслабая наценка, а тут ее можно скачать, по оптовым ценам... Не пропустите момент. Одна беда, из-за бузера ссылка будет добираться никак не меньше месяца



от простого к сложному



# ЛУЧШИЙ ХОСТИНГ В РОССИИ

## Business-сервер за \$25!\*

- 80 Mb дискового пространства
- неограниченный трафик
- 30 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, MySQL

## Prof-сервер за \$42!\*

- 100 Mb дискового пространства
- неограниченный трафик
- 50 почтовых ящиков, 5 листов рассылки
- неограниченное количество e-mail адресов
- собственный CGI-каталог, SSI, PHP3, PHP4, MySQL, PostgreSQL, Java servlets
- полный доступ к конфигурации Apache
- mod\_Perl, mod\_PHP, gcc (GNU project C Compiler)

\* при оплате за три месяца; все налоги включены.



**ZENON N.S.P.**  
**www.zenon.net**  
**www.host.ru**

- канал 1 Гбит/с
- круглосуточная техническая поддержка
- любые объемы дополнительного дискового пространства
- все возможности хостинга
- постоянным клиентам-скидки!

## Регистрация доменных имен

**только для наших клиентов**

домены в зонах .com, .org, .net - \$15/год\*

домены в зоне .ru - \$24/год\*

домены в зонах .info - \$30/2 года\*

\* все налоги включены.

При регистрации и оплате нового тарифного плана хостинга на 12 месяцев, регистрация и делегирование нового доменного имени для этого тарифного плана на первый год осуществляется **БЕСПЛАТНО!**

тел.: (095) 956-1380

тел.: (812) 326-4469

e-mail: [hosting@zenon.net](mailto:hosting@zenon.net)



**М**ы теперь решили давать ценные советы не только в самой рубрике Mission Possible, но и во вступиллове к ней, потому что кроме разнообразных со-  
 люшнов геймерам еще нужно как-то жить. Сегодня я решил рассказать вам, как лучше всего колоть грецкие орехи. Для этого вам понадобится английская булавка, квадратная тряпка и чугунная пластина площадью примерно шесть на двенадцать сантиметров и толщиной не менее одного сантиметра. И так, первым делом вам необходимо сложить квадратную тряпку двумя противоположными углами вместе, получив таким образом треугольник или, иными словами, бандану. Далее, следует задрать голову вверх и посмотреть в потолок. При этом желательно, чтобы поверхность вашего лба была параллельна полу. Это можно установить при помощи специального прибора типа «уровень», но если у вас нет его под рукой, то можно положить на лоб элементарный шарик от подшипника и добиться того, чтобы он не укатывался. Потом необходимо положить туда же, на лоб, чугунную пластину, чтобы она находилась как можно ближе к центру. Следующим вашим действием будет накрытие пластины банданой и затягивание двух острых (одинаковых)

## Commandos 2: Men of Courage



# MISSION ~~IM~~POSSIBLE



углов на затылке с применением максимально доступной вам физической силы. Когда пластина будет надежно привязана к вашей голове, надо для верности закрепить на затылочном узле третий, прямой угол (определяется при помощи транспортира, должен быть 90 градусов) при помощи булавки.

Устройство готово. Теперь вам остается только положить орех на стол, отклониться назад, на сколько позволяет позвоночник, и ударить лбом по скорлупе. Этот метод гораздо эффективнее традиционного, так как, если вы, конечно, все сделаете правильно, у вас на коже не будут оставаться некрасивые шрамы от острых кусочков скорлупы. И если раньше, пользуясь лишь своим лбом, вы могли расколоть всего 5-10 орехов, то теперь вам по силам все 12-17!

А теперь почитайте не менее ценные советы по игре «Коммандос 2».

Николай Панков

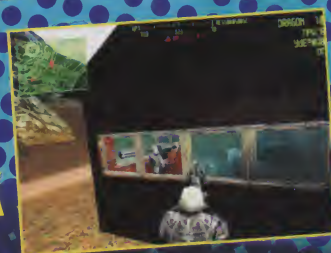
## Red Faction



## The Mystery of the Druids



## Venom. Codename: Outbreak





# ГЕРОЙСКИЕ ЛЮДИШКИ

или Мемуары Арнольда Шварценеггера

Сергей Аверин aka Index

Паспорт

*Уж не знаю, какие ассоциации у вас возникают при слове «командос», а я вспоминаю старые добрые времена, когда с широт голливудских экранов непобедимый Арни в одиночку мочил армию зловредных дядек, причем не получая при этом ни царапины. Сценарий фильма — то, к чему должен стремиться каждый, играя в Commandos 2. Надеюсь, приведенные ниже советы помогут вам максимально приблизиться к уровню звезды киноэкрана.*

**Commandos 2: Men of Courage**  
Жанр: стратегия  
Разработчик: Pyro Studios  
Издатель: Eidos Interactive

URL: [www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2](http://www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2)

## Миссия 1. Тренировочный лагерь № 1

В действии: сапер, вор.

### Задания:

1. Обезвредить часовых.
2. Забрать кусачки из металлического ящика.
3. «Прорезаться» сквозь колючую проволоку и деактивировать мины.
4. Уничтожить группу офицеров.

### Дополнительное задание:

Проверить содержимое деревянного ящика.

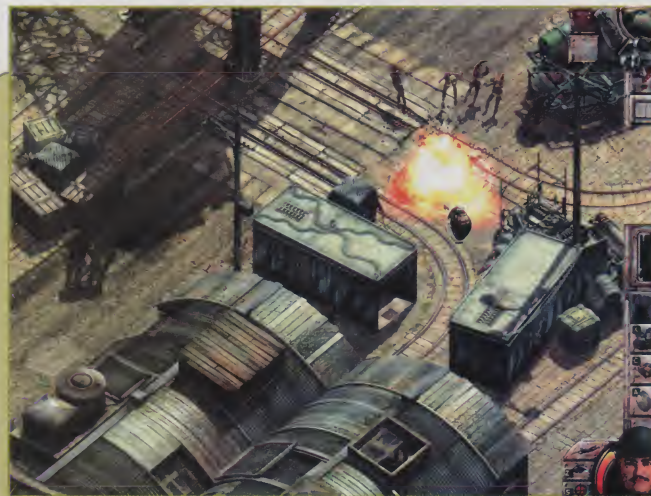
Будем считать, что вы уже если не играли, то, по крайней мере, видели первых Commandos и представляете себе ход битвы. Главное в игре — принцип Cash & Carry, то есть отоварил — отнеси и спрячь. Найдут — пеняй на себя.

Вор, к сожалению, вязать поверженных не умеет, поэтому такую почетную функцию будет выполнять сапер. Снимите первый патруль, затем строителя у противотанковых ежей и еще

одного кекса в кустах справа. Не забывайте обыскивать жертвы — снятое оружие будет составлять 90% всего арсенала, которым вы станете оперировать в игре. К тому же никогда не знаешь, что окажется в кармашке у следующего бедолаги.

Итак, цель номер раз — проваться сквозь линию обороны. На каждую колючую проволоку найдутся свои кусачки. И найдутся они прямо за спиной охранника в противоположном углу карты. Минимально расчистив дорогу по эту сторону баррикад, запускайте вора на столб и дальше, вдоль линий электропередачи (у парня, должно быть, резиновые перчатки). По последнему столбу спускайтесь так, чтобы фриз не заметил, и вскрывайте ящик. Воссоединяйте коллег, передавайте гранаты саперу и перекусывайте кусачками первый слева от дороги участок проволоки. Теперь Дьявол может спокойно поработать миноискателем и обезвредить мины на своем пути (при нахождении мины курсор будет изменяться с миноискателя на плоскогубцы). Вскрывайте ближайший ящик — там портативный медпункт. Обезвреживайте

охранника за сторожкой и занимайте финальную диспозицию: вор справа, за спиной у дозорного, сапер — слева, перед бруствером в позиции «лежа на животе». Выберите вором винтовку и расположите прицел в области



• Дурачки! Рванул я, значит, почетно проводившуюся пионерскую линейку. Так эти кексы прибежали посмотреть на фейерверк. И давай бегать от трупа к трупу и причитать чего-то не по-нашему. А я этого терпеть ненавижу. Ну пришлось рвануть!



## ГЕРОИ

**Джерри Майкл  
ака Малютка  
(Ирландия) —  
зеленый берет**



Профессиональный наемник, в совершенстве орудуящий ножом. Громила, обладающий кошачьей походкой: крадется бесшумно, убивает мгновенно. Определенные проблемы с поведением — неконтролируемая ярость. Может выпрыгивать из окон домов (к сожалению, запрыгивать внутрь у него не получается).

**Сэр Френсис  
Т. Вулридж  
ака Герцог —  
снайпер**



В общении с коллегами весьма сдержан. Холодный и расчетливый человек. Эксперт в операциях, требующих повышенной точности. Может оперировать любым снайперским оружием.

**Джеймс  
Блэквуд ака  
Плавник  
(Австралия) —  
морской пехотинец**



Весьма распушенный персонаж, обожающий плевать в потолок. Навыки моряка позволяют ему всегда выбираться сухим из воды. Его друзья утверждают, что он мог бы проплыть даже в коробке из-под обуви. Профессионально метает игрушки, которыми берет режет глотки. Единственный, кто может орудовать осадными крюками.



головой дозорного (убедитесь, что прицел не красный, иначе пуля не долетит). Теперь сапером кидайте в толпу слева гранату, а пока она летит, переключайтесь на вора. От винтовочного выстрела с такого расстояния еще никто не выживал. Если повезет, выстрел и взрыв прозвучат одновременно, это значит, что первую миссию вы окончили успешно.

### Миссия 2. Тренировочный лагерь № 2

**В действии: зеленый берет, сапер и водитель.**

#### Задания:

1. Завладеть ключом от дома.
2. Связаться с союзниками.
3. Использовать радио для связи со штабом.
4. Подорвать неприятельский танк (появляется в миссии).

#### Дополнительное задание:

Изучить содержимое ящиков.

Убираем близлежащих стрелков, а на труп одного из них ловим парнишку на лестнице, затем лейтенанта и в конечном итоге офицера. У последнего — ключи от дома (хотя они вам и не потребуются, но все-таки заберите, раз просят). С лестницы убирайте парочки у фонарного столба и на углу дома. Обиравте трупы, а заодно пристрелите фрица чуть выше фонарного столба. Проверьте содержимое ящика и возвращайтесь к дому. Обходите его так, чтобы быть поближе к ограде, — так все противники будут к вам спиной. Аккуратно вспарывайте им животы и проверяйте содержимое другого ящика. Парнишку, высунувшегося из окна, легче всего убрать сапером: кидайте в окошко гранату (заметьте, в окошко, а не в стену снаружи!) и дело с концом. И дверка заодно откроется. Теперь, когда все фрицы полегли, поговорите с союзниками и заходите в дом. Там еще один ящик со взрывчаткой и минами. Воспользуйтесь радиоприемником, чтобы передать в штаб сообщение об успешном выполнении задания. Вас порадуют новостью, что в этом направлении движется дивизия при поддержке танка. Предстоит столкновение.

Как любые нормальные джентльмены, немцы дадут подготовиться к вторжению. Готовитесь следующим образом. Водителя помещаете в окно дома, снабдив его винтовкой и дав указание на автоматическое прикрытие. Берет ложится за бруствер и достает верный автомат — он будет прореживать прорвавшихся

сквозь линию заграждения. Сапер же устанавливает эту линию заграждения так: одну мину располагает на изгибе дороги около дома, а другую мину и заряд ТНТ — на небольшом расстоянии друг от друга, у края дороги слева, если смотреть из двери дома. После чего залегает за бруствер рядом с беретом и готовит гранаты и коктейли Молотова. Теперь можно активировать нападение (кнопочка слева от выбора персонажа), но предварительно советуем сохранить.

Первую же волну выносит сапер, активировав ТНТ, который в свою очередь задевает мину. Короче, взрыв должен получиться не слабый. Выжившие попадают под перекрестный огонь шофера и берета. Следующая волна выносится гранатами и коктейлями опять-таки при поддержке автоматического огня двух коллег. Когда появится танк, на карте не должно остаться ни одного живого фрица! Теперь главное — не высовываться и ничем не обнаруживать свое присутствие, кроме, пожалуй, многочисленных трупов. Танк совершит прогулку по «Зеленой миле» и рванет на той мине, которую сапер оставил на дороге.

### Миссия 3. Волчья ночь

**В действии: вор.  
Присоединяются: Наташа и бультерьер.**

#### Задания:

1. Найти раненого связного.
2. Украсть ключ от генеральского офиса у адъютанта.
3. Украсть дешифратор из генеральского сейфа.
4. Используя дешифратор, расшифровать послание (появляется в миссии).
5. Передать расшифровку по радио (появляется в миссии).
6. Спрятать вора под кроватью (появляется в миссии).

#### Дополнительные задания:

1. Связаться с Наташей.
2. Отключить электричество в колючей проволоке (появляется в миссии).
3. Выкрасить удостоверение из генеральского сейфа (появляется в миссии).

Подплывайте на лодке к левой лестнице пристани, выпрыгивайте в воду и забирайтесь на причал (1). Тюремная дверь находится прямо перед вами (2). Главное, не перепутайте и не ворвитесь на глазах у охранника — заработаете очередь в живот. Переговорив с раненым, получаете еще одного участника команды — жизнерадостного бультерьера по кличке Виски.

Заходите в то здание, у которого разговаривают рыбаки (3). Милая девушка в немецкой униформе — Наташа. Побеседуйте с ней и получите очередное дополнение заданий. Добыв доступ к управлению девушкой, обойдите весь склад и соберите с полок все, что только возможно (особое внимание обратите на баночку со снотворным и кусачки. Последние передайте вору).

Чтобы проникнуть в генеральский офис, нужны ключи. Они болтаются на поясе адъютанта его превосходительства, который в свою очередь распивает с друзьями прохладительные и горячительные напитки в местной столовой (4). Пробраться туда не так просто — самый напрашивающийся вариант (вокруг склада) отпадает: там болтают трое солдат и проскользнуть мимо них практически нереально. Поэтому сталкивайте вора в воду и плывите к воротам ангара у дальнего края пристани (5), так чтобы курсирующий моряк вас не замечал. Наташу тем временем проводите в дальний угол склада в маленькую комнатку, где копаются рабочий. Там — рубильник, отвечающий за подачу напряжения на колючую проволоку. Виски необходимо расположить где-то по-



• Карта третьей миссии





• Карта четвертой миссии

## Миссия 4. Подлодка — бесшумный убийца

В действии: морпех, сапер, шпион и собака. Присоединяются: вор, берет.

### Задания:

1. Обезвредить подводные мины.
2. Найти ключ от тюрьмы.
3. Спасти всех пленных моряков.
4. Вызвать зеленого берега по радиации.
5. Расшифровать бумаги с помощью дешифратора (появляется в миссии).
6. Открыть дверь ангара.
7. Эвакуироваться на подводной лодке.

### Дополнительные задания:

1. Уничтожить торпеду (появляется в миссии).
2. Обезвредить гаубицы ПВО (появляются в миссии).
3. Взорвать цистерны с горючим (появляются в миссии).

Та же карта, только днем.

Перед тем как обезвреживать мины, неплохо бы снять часовых снайперов с причала. С этой задачей легко справляется морпех. Затем он же отцепляет мины. Просочиться на берег не дает снайпер, засевший на маяке (1). Проплывайте под ним морпехом, с помощью крюка забирайтесь на стену и зачищайте маяк. После этого можно подтянуть команду к берегу. Сапер ищет мины (2) прямо перед колючей проволокой, а вор режет забор кусачками (учтите, что заграждений два и минных поля тоже два...) Подтягивайте морпеха к основной группе. Крюк вам в общем-то больше не пригодится, поэтому можно на него забить.

Обезвредьте двух гестаповцев, охраняющих ворота, а затем и офицера в лесу (3) (офицерский мундир — шпиону!). Снабдите шпиона документами, переоденьте и посадите за баранку офицерского пылесоса, да отсоедините его карбюратор во веки

середине причала. Теперь, когда курсирующий рыбак в очередной раз отвернется, Наташа оперативно (отключение будет действительно только несколько секунд) отключает электричество, а вор

## СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Самыми горячими (во всех смыслах этого слова) кнопками должны стать по умолчанию F10 (показывает наличие дверей и сундуков в секторе) и F11 (аналогично определяет неприятеля). Перед тем, как зайти в комнату, загляните в замочную скважину и оцените обстановку. Получите значительно меньше увечий.

забирается на причал, коцает проволоку и проходит внутрь. Виски и Наташа его догоняют.

Так, а что с адъютантом? С ним все легко. В столовой справа стоит ящик (заметьте, не шкаф, а ящик!) с винной коробкой. Вино необходимо «подсластить» снотворными пилюльками. Для этого выберите снотворное и щелкните им по ящику — вуаля! Теперь, когда один из выпивох подойдет за очередной бутылочкой, отрубятся все. В этот момент вор заходит внутрь и общаривает карманы парня в белой рубашке со свастикой на рукаве. Диско!

В генеральский офис попасть еще проще: Наташа отвлекает охранника разговорами о вечном, вор же проходит у него за спиной. После этого девушка «насиленно» разворачивает охранника — глядишь, а вор уже у дверей. Следующим номером планируйте блицкриг. Наташу отведи

в ближайший барак. Там в дальней комнате — телефон. Звонок генералу — он отвлекается, вор тем временем вырубает офицера, следующим ударом — самого генерала. Пока они валяются в коме, вор вскрывает сейф и забирает дешифратор и удостоверения.

Расшифрованное сообщение необходимо передать в штаб. Воспользуйтесь радиоточкой на КПШ. Губная помада Наташи должна адекватно подействовать на охранника, и он сделает вид, что ничего не заметил. Ну и напоследок верните вора в барак (который ближе других к изгороди), заберитесь в среднее окошко и спрячьтесь под кроватку. Это, может быть, непросто (пространство, на которое нужно попасть, весьма невелико), но доступно...

**Бонус-миссия:** карта первого тренировочного лагеря, несколько усовершенствованная. И миноискателя у сапера нет, и мины уже нужно обезвреживать все, и территорию покидать за рулем неприятельского авто. А в остальном — все то же самое.



• Этот транспорт лишь малая толика того моря техники, за баранку которой можно поместить своих героев. Вот единственное, чего не пойму: в мои водительские права категории «В» входит право управления подводкой?..

## ГЕРОИ

Томас Хэнкок  
ака Дьявол  
(Великобритания) —  
сапер



Исключительно доблестный и отважный персонаж. Всесторонне развит, особенно в отношении взрывчатых веществ. Своим коньком считает сооружение взрывчатки из любых подручных средств. Может устанавливать любые виды мин, обращаться с ТНТ и гранатами.

Сид Перкинс  
ака Топтыжка  
(США) —  
шофер

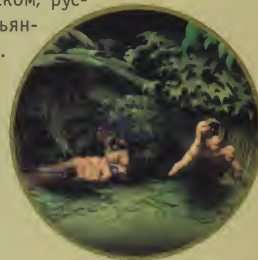


Персонаж, внушающий определенное недоверие: никак не может добиться хороших отношений с остальными командос. Всесторонне развит в вопросах механики: водит и чинит все виды техники. За время работы в МИДе получил навыки обращения с любым оружием.

Рене Дукам  
ака Призрак  
(Франция) —  
шпион



Дружелюбный человек, свободно подерживающий любой разговор. За время своего обучения в секретных службах получил навыки профессионального «разговорника», идеально подходящего для миссий по саботажу. Свободно говорит на французском, немецком, английском, русском и итальянском языках.





## ГЕРОИ

**Наташа  
Никчевски  
ака Губки  
(Россия) —  
просто  
Наташа**



В свое время получила лучшее из возможных образование. Свободно говорит на всех распространенных языках Западной Европы. Не умеет связывать отключенных оппонентов, зато прекрасно обращается со снайперским оружием.

**Поль Тоledo  
ака Вор  
(Франция) —  
обыкновенный  
карманник**



Маленький и самый юркий командос. Проворство позволяет ему иногда обгонять пули. Взбирается по отвесным стенам, проникает в здания через окна и профессионально чистит карманы. Как и Наташа, не умеет тронуть противников.

**Бультерьер  
Виски —  
чрезвычайно  
резвый  
и выносливый  
пес**



Служит своеобразным общим «рюкзаком». Готов умереть за любого члена команды. Исключительно послушен — приучен к специальному свистку.



веков... Хотя на машину можно и забыть. Главное — просочиться на территорию базы. А с такими документами, которые есть у шпиона, это делается и через КПИ (4). Теперь, минимально расчистив окружающую территорию, подтяните группу.

Комбинируя отвлекающие навыки шпиона и собаки, снимите патруль и часовых во дворе. Затем покояйте парочку рабочих — у одного из них найдите взрывчатку. Теперь морпеха продвигайте к баракам (5). Там томится бедолага вор. Передайте ему оружие и подключите к остальной команде.

Продвигайтесь к радиоточке (6), защищая местность. По радиции вызывайте морпеха. Не забудьте указать ему место высадки (символ парашюта там, где была иконка «начать вторжение»). Теперь окончательно разделяйтесь с врагами на свежем воздухе: обязательно обезвредьте ребят, охраняющих ворота (7), и минируйте цистерны с горючим (8). Остальную взрывчатку можно использовать для уничтожения турелей (9) и торпеды (10). С последней — поаккуратнее. Обеспечьте себе возможность беспрепятственного и быстрого отступления. Торпеда, по всей видимости, начинена ядерной боеголовкой, но она разносит весь склад к чертям собачьим!

Направляйтесь к ангару с подлодкой внутри — вам необходимо обезвредить всех фрицев, находящихся внутри (когда поведете военнопленных, любая шальная пуля может свести на нет все усилия). Не пропускайте комнаты: в дальней (относительно того места, где вы попадаете в ангар) на втором этаже — рычаг, отвечающий за ворота.

Ключ от тюремной двери — у лейтенанта на крыше ангара (11). Очень осторожно снимайте часовых (шпион должен все это время отвлекать лейтенанта разговорами — тот так и норовит удрать с крыши. Кстати, можно просто обчистить его карманы). В последнюю очередь шлепайте самого лейтенанта и забирайте у него ключи. Спускайтесь в ангар по настенной лестнице (другая под защитой доберманов. Если хотите воспользоваться ею, собак нужно заблаговременно травануть), ведя заключенных за собой, и грузитесь в подводную лодку.

**Бонус-миссия:** минный слалом. Вспомните далекое детство, когда нормальную стратегию заменяли гонки, и попробуйте проплыть в лодке по минному полю. Маленький совет: переключайтесь на клавиатуру — и удобнее,



• Карта пятой миссии

и время не теряется. А переключившись, не снимайте палец с кнопки Shift (по умолчанию — ускорение при передвижении в средствах транспорта), тогда успеете.

### Миссия 5. Белая смерть

**В действии:** морпех.  
**Присоединяются:** берет,  
сапер, шпион и вор.

#### Задания:

1. Связаться с сапером.
2. Освободить берета (появляется в миссии).
3. Украсть три части дешифратора (появляются в миссии).
4. Уничтожить движок корабля (появляется в миссии).
5. Спасти шпиона, вора, моряков и капитана (появляются в миссии).
6. Эвакуироваться (все в подлодке, кроме берета и шпиона. Они улетают на самолете).

#### Дополнительное задание:

Уничтожить носовое, кормовое и центральное орудия (появляются в миссии).

Сначала полностью исследуйте подлодку, пополняя рюкзак. Покидая лодку, учтите, что верх-

нюю палубу патрулируют четверо автоматчиков — по двое с каждой стороны от рубки. Разберитесь с ними и еще с одним кексом, стоящим к вам спиной на трапе (1). Учтите, что вам еще вооружать, как минимум, четырех человек, поэтому не брезгуйте лишним оружием. Можете даже забраться на льдину и замочить парочку, устроившую охоту на моржей (2). После этого сходите на берег и пробирайтесь в палатку с сапером (3). Пока будете ползти, заметьте, что столбик силы (обычно ярко-красный) стал голубым и на открытом воздухе понижается. Это — показатель теплообмена. Как и при затренировании сил, и при плавании без акваланга, когда этот столбик себя исчерпает, он переключится на жизненный столбик. Спасение в зимней одежде. Морпех найдет для себя комплект на подлодке. Сапер — в ближайшем домике.

Так, теперь к берету. Парня нешуточно охраняют. Уберите курсирующего лейтенанта, а затем и парочку, треплющую языками перед входом (как им не холодно?). Тюрьма (4) заперта — не мучайтесь с ключами. Киньте гранату внутрь — убьете двух зайцев одновременно: и дверь откроете, и охрану отрубите. На корабль забирайтесь по крюку, который морпех удачно за-



• «Постой, паровоз! Не стучите колеса! Кондуктор...» Конду-у-уктор!!! Кто тут билеты проверяет? Спит, собака... Ну ничего, сейчас его разбудит большой бум. Он ведь еще не знает, сколько кило ТНТ я вложил в этот мост...



брасывает на борт (5). Не преминьте отключить часового на носу корабля (6), чтобы не маячил. Можно пробираться внутрь. Загляните в дверь (7) — там двое патрульных ходят вокруг орудия. Переключатель в дальнем правом углу комнаты активизирует газовую атаку в дальнем левом углу. Соответственно все, что требуется сделать, — войти тихонечко беретом и пристроиться в хвост процессии. А дойдя до рычага — активировать его! Два лишних трупа на вашем счету. Прямо у вас над головой — те самые части дешифратора, которые нужно собрать. Все, что нужно, — подняться по лестнице в командную рубку, перебить офицеров и забрать компоненты в рюкзаки.



• Карта шестой миссии

Продвигайтесь по кораблю на северо-восток. Добравшись до кают (в одной из них содержат капитана), попробуйте поиграть с манком берета. Выставляйте его в одну каюту, а сами прячьтесь в противоположную. Включайте и тут же выключайте, выбирая нож. Прибежавший охранник будет тупо озираться по сторонам и довольно безболезненно даст себя покопать. И так далее.

Капитан наведет на команду (в той же комнате держат и вора со шпионом). Освободите матросов (достаточно развязать одного, а уж он развяжет остальных) и поговорите со своими друзьями. Теперь можно подрывать движок и орудия. За машинным отделением есть еще один отсек с четырьмя охранниками и двумя рабочими внутри. Не пропустите — они прибегут на взрыв.

Остается вывести команду с корабля и посадить ее на подводную лодку. Как ни странно, матросы абсолютно не умеют спускаться по веревке — им трап подавай! Трап опускается в точке 8. Спускайте команду на лед и провожайте их до подлодки. Берет и шпион (с компонентами дешифратора в рюкзаках)

## СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Наилучшим способом борьбы с противником в зданиях является «вытягивание» его из соседней комнаты выстрелом из табельного оружия (в котором по определению патроны не кончаются) при условии, что дверь находится под автоматическим прикрытием другого командос. На одного неприятеля хватит винтовки, несколькими потребуются автоматная очередь.

идут в радиоточку и связываются со штабом по радиции. Оттуда придет указание доставить дешифратор в штаб. Как раз берет и шпиону и необходимо поручить

нима. Главное, не забудьте оттащить бочки с дороги, когда будете выезжать. А то напоретесь не нарочно — кранты!

## Миссия 6. Цель — Бирма

В действии: зеленый берет, снайпер, шофер и вор.

### Задания:

1. Спасти идейного лидера гурков.
2. Спасти и вооружить самих гурков.
3. Дать указание гурку воспользоваться радио (появляется в миссии).
4. Устранить тирана.
5. Снять на борже вместе с идейным лидером.

Очищайте этот берег реки, постепенно продвигаясь со стартовой точки (1) на юг, вплоть до моста (2). Оцените все достоинства реки, заглушающей выстрелы и благодушно принимающей трупы. Мост — ключевая точка: река кишит крокодилами, и никогда не знаешь, когда тебя укусят за пятку. К тому же от моста рукой подать до отца-настоятеля. А именно сразу слева за мостом — лестница (3). У подножья лестницы отрезайте офицеру уши и пробирайтесь наверх. Гурку даст вору маленький презент в виде мышонка (грызун будет частенько помогать, подбавлявая заместителем бультерьера по отвлеканию). Монаха оставьте на время и переклочайтесь на гурков — они засели в катакомбах под монастырем. Огибайте здание с внешней стороны, двор простреливается снайперами из жилого корпуса (4), и обратите внимание на маленькую часовенку у реки (5). В ней — лестница в катакомбы. Поговорите с гурками



## ВРАГИ

**Рабочий, мо-ряк** — самый безобидный оппонент. Вооружен только кулаками. Обычно копошится, что-то чиня (или, наоборот, ломая). При обнаружении командос тревоги не поднимает, бежит навстречу, готовя те самые кулаки. Берет резвостью.



**Автоматчик** — как стационарный, так и патрулирующий юнит. Легко клюет на сигареты, причем они привлекают его внимание абсолютно и всецело. При обнаружении трупа коллеги обычно поднимает тревогу, но иногда и тихонько подбегает сам, чтобы разузнать, в чем дело.



**Часовой, охранник** — аналог автоматчика, но вооружен винтовкой. Соответственно увеличивается дальность реагирования.



**Снайпер** — самый опасный оппонент. Обожаем выбирать укромные уголки, очень редко встречается на открытой местности. Дальноточность винтовки и отсутствие «слепых» зон позволяет ему реагировать при минимальном подозрении на неприятеля. Причем, поймав цель в крестик прицела, не отпускает ее до тех пор, пока цель либо не упадет, либо не скроется за препятствием. Убивает с первого выстрела.



• А говорят, что немцы лезгинку не умеют танцевать! Ха! Вы только оцените эти па. А всему виной что? Правильно! Своевременно брошенная под ножки танцующим лимонка



## ВРАГИ

**Патруль** — всегда курсирующие противники.

Обычно четыре автомата под командованием лейтенанта,

а в исключительных случаях начальника патруля. Передвигается по заранее намеченному маршруту, обычно обходя дозором определенный район по кругу, что позволяет довольно легко обезвреживать всю группу одной, например, гранатой.



**Лейтенант** — солдат, следующий по рангу за рядовым.

Вооружен парабеллумом, имеет специфичную униформу. Такой мундир может надевать только шпион, причем лейтенантская униформа позволяет приказывать рядовым, куда смотреть. При обнаружении командос начинается беспорядочную пальбу по мишеням, а при виде трупа поднимает тревогу.



**Офицер** — аналог лейтенанта, но на ступеньку выше рангом.

Офицер может руководить не только рядовыми, но и лейтенантами. Лейтенанту указывает направление взгляда, рядовому же еще и направление движения. Таким образом шпион в офицерском костюмчике может привести рядового куда угодно (даже на нож морпеха).



**Генерал** — эти ребята встречаются крайне редко и обычно сопровождают какую-нибудь миссию. Ну либо ключ у него, либо карта, либо шифровка... Генеральские офисы очень хорошо охраняются, и нехилое сопротивление следует ожидать не столько от него, сколько от его охраны.



и снабдите их оружием (хотя бы по минимуму). Основной боезапас находится в арсенале (6). Но туда гуркам пока лучше не соваться — слишком серьезная охрана. Перережьте ее беретом, только после этого ведите всю толпу спасенных вооружаться. Арсенал также располагается и в тюрьме (7) — там держат местного оружейника. Вот он на досуге и настрелал кучу ружей... В стенах поосторожнее с бочками с горючим. Они, конечно, положат охрану, но и толстяк не выживет. А если он отбросит копья, то и оружия вам не видать как своих ушей...

Начиная с этого момента рекомендуемую устроить японцам Варфоломеевскую ночь и перерезать оставшихся в живых. Первым делом займитесь жилым корпусом (4), осмотрите остальные постройки и собственно статую. Теперь — к главному. В башенке (8) — радиоточка. Как только гурка свяжется по радиации с центром, в монастырь по мосту (9) войдут несметные полчища противника (я насчитал штук 50, может, больше). Замыкать кавалькаду будет машина с генералом внутри — цель миссии. Его нужно убить. Стрелять, пока генерал не спешится, нельзя — трес моментально развернет лимузин и смеется. Следовательно, план такой...

Гурков размещайте в радиоточке по кругу, нацеливая на лестницу. Всех, кроме одного, который передает сообщение по радиации. Учитывая то, что гурков выбирать через клавиатуру нельзя, оставьте рядом с ними одного из своих людей. Снайпера посадите в жилой корпус, поближе к выходу в сторону баржи. Остальных участников миссии спасения — в снайперский домик рядом с баржей (10). Включайте режим автоматического прикрытия с расчетом прикрытия всех дверей. Активировав гурка-радиста, быстренько спускайте своего человека по лестнице и во весь опор направляйте к снайперскому домику, чтобы он успел при-



• Здесь когда-то был танк. Ну буквально секунду назад. Танкист немецкий просто был дезинформирован относительно сопротивления. Он не знал, с кем придется столкнуться у этого мирного домика... И вот результат. Ученые — свет, неученые — тьма!

соединиться к остальным до появления в монастыре узкоглазых. Как только генерал появится в зоне видимости, тихонько снимайте его снайпером и со всех ног бегите к барже. Если повезет, успеете до того момента, когда на каждом углу будет стоять самурай, озабоченно оглядывавшаяся вокруг.

**Бонус-миссия:** остановить наступление. Здесь главное — корректно расставить своих людей. Старайтесь расставлять командос максимально плотно к стенам, охватывая больший радиус поражения. Перекрестный огонь удачно дезориентирует врага. Сапера лучше всего оставить в тылу, в качестве «артподдержки». Всючески комбинируйте ловушки и автоматный огонь.

### Миссия 7. Мост через реку Кван

**В действии:** зеленый берет, морпех, шофер и вор.

#### Задания:

1. Спасти связного Гиннеса.

2. Захватить взрывчатку.
3. Активировать модель моста Гиннесом, чтобы определить уязвимое место конструкции (появляется в миссии).
4. Заминировать мост (появляется в миссии).

#### Дополнительное задание:

Освободить заключенных (появляются в миссии).

Для начала необходимо зачислить этот берег реки вплоть до моста. Затем морпех переправляется на другую сторону. Слон (1) в принципе не нужен. Напротив — он достаточно велик, чтобы привлечь к себе излишнее внимание. Так что отстрелите башку крокодила, рассекающему в этой акватории, и спокойно переплывайте: пираньи — вообще безобидные рыбки. Точно так же переправьте весь отряд, хотя можно воспользоваться лодкой. Главное — чтобы снайпер, который держит ее на прицеле, на что-нибудь отвлекся (например, клоннул носом, прохрипев что-то нечленораздельное).

Мужик, охраняющий Гиннеса (2), — ключник (у него ключи от постройки с моделью моста, хотя туда легко проникнуть и без ключа — с другой стороны. Но на всякий случай...). Он не вооружен, но чертовски силен, так что постарайтесь уложить его беретом поскорее, не дав времени на размах. Кроме того, пленный находится еще и под охраной снайпера на мосту. Отвлеките последнего грызуном, поговорите с Гиннесом и быстренько ведите его в дом (3), где активировать модель моста. Спасенный указывает, куда необходимо заложить взрывчатку.



• Карта седьмой миссии



Переправляйте морпеха обратно через речку и защищайте мост. Снайперов (4) нейтрализуйте при поддержке берета снизу (манок может на некоторое время отвлечь неприятеля). С моста, налево к побережью, — дорога к заложникам (если есть, конечно, желание их спасти, то лучше всего эту операцию проводит морпех). Перебейте охрану, не забыв про ребят за скалами у северной границы. После этого надевайте акваланг и активизируйте механизм клетки с пленными (5) — она упадет в воду и утонет. Не страшно — у вас есть еще 30 секунд в запасе. Срочно ныряйте и открывайте клетку. Спасенные благополучно вынырнут и переправятся на другой берег. В добрый путь...

Теперь — к мосту. Взрывчатку можно найти в деревеньке (6). Переправляя команду, поосторожнее с патрулем — лучше всего не тревожить марширующих. Заберите взрывчатку и идите на мост. В центре — ящик, куда взрывчатку необходимо переложить из рюкзака. Проще пареной репы! Передайте сообщение в центр об успешном окончании подготовки операции и наслаждайтесь. БАНГ!!! Хороший был мост...

**Бонус-миссия:** тренировочный лагерь №1 ночью. Задание в принципе точно такое же. Только добавилось еще выключенные прожекторов.

## Миссия 8. Пушки острова Саво

В действии: зеленый берет, морпех, сапер и шофер. Присоединяется «одноразовый» персонаж — матрос Уилсон.

### Задания:

1. Спасти пилота.
2. Найти взрывчатку.
3. Уничтожить тяжелые орудийные расчеты береговой охраны.
4. Эвакуироваться на самолете.

### Дополнительные задания:

1. Украсть символическую золотую обезьяну (появляется в миссии).
2. Подорвать стену за золотой обезьяной (появляется в миссии).

Причальте свою лодочку к лагуне моряка (1) и поговорите с ним — он расскажет о золотой обезьяне и о ее роли в обороне острова. Теперь начинайте планомерно расчищать остров. Ударный отряд — берет и морпех, остальные периодически догоняют. Отметьте для себя преимущество



• Карта восьмой миссии

ведения войны на острове — прибой неплохо заглушает звуки выстрелов. Своевременно используйте обе возможности: персонажам скрываться в чаще джунглей и прятать туда трупы (главное, не забывайте обыскивать их. Потом тело найти не получится даже у спрятавшего). По ходу продвижения на восток (2) отметьте для себя орудийные расчеты (3) — вы можете юзать их сапером. Стрельните в воздух для привлечения внимания, спрячьте стрелявшего в джунгли, а толпу, которая прибежит на выстрел, положите артиллерийским огнем.

Практически в каждом следующем ящике да будет что-нибудь, что при желании можно рвануть. Особо много ТНТ не таскайте — вам потребуются буквально два заряда. Три орудия взрывают друг друга, главное — детонировать первое. Второй заряд используйте для стены имени золотой обезьяны. По пути от точки 5 в точку 6 расчистите северо-восточное побережье, чтобы несколько раз не возвращаться. Особое внимание уделите охране самолета изнутри.

Для любителей дайвинга могу предложить длительный заплыв



• Как славно выглядит зейдель на фоне Эйфелевой башни. Вот теперь главное, чтобы у нашего эвакуатора была в правах строчка о дирижаблях. Совершенно не хочется закончить игру как разрушитель Эйфелевой башни...

В зарослях (4) японцы держат пленного пилота в клетке. Осторожно откройте клетку (она под наблюдением охраны) и выведите пилота на волю — в обмен на свое освобождение он пообещает вывезти вас с острова на трофейном самолете. После этого поместите пилота в сохранное место до конца миссии — пользы от него никакой, а нервишки пошаливать будут постоянно.

В деревеньке (5) особо усердные найдут взрывчатку (хотя она и так разбросана по остро-

с целью поиска газовой горелки (какая горелка будет работать после длительного пребывания под водой — не знаю. Наверное, китайского производства...). Расчистив берег, выбирайте морпеха, одевайте его в акваланг и ныряйте с мостика (6). Под водой сражаться еще легче: движения замедлены. Горелка находится в правой половине разорванного пополам судна. Учтите, что у вас должно быть по меньшей мере четыре свободных слота в рюкзаке, чтобы туда еще поместилась горелка.

## ВРАГИ

**Крокодил** — это порождение жарких субтропиков встретится только в восточных миссиях. Достаточно пассивен до тех пор, пока жертва не начнет барахтаться в его акватории. В этом случае крокодил меняет заданный курс и плывет к жертве с удвоенной скоростью. Убивается одним выстрелом из винтовки или тремя pistolетными.



**Акула** — аналог крокодила, но плавает преимущественно под водой. Поведение же практически идентично крокодилу. Мне встретилась только в одной миссии, и, на счастье, у морпеха оказался заряженный гарпун. Одно-го выстрела хватило.



**Пирания** — стайка рыбок, которая, по слухам, за пять минут оставляет от буйвола чистый скелет. Не знаю, так ли раз и не столкнулся. Была возможность стрелять в них из гарпуна. А потом я прикинул, что все эти несколько сотен штук кинутся мне мстить, — и не стал.



## СЕРЖАНТСКИЕ СОВЕТЫ

Фрицы (да и японцы в общем-то) очень чутко относятся к выстрелам. Слышимость оных разносится в зданиях только в пределах прилегающих комнат. Причем независимо от плоскости или этажей. На открытом воздухе слышимость по определению улучшается, если только не появляется какой-нибудь фон типа прибой или журчания реки.





• Карта девятой миссии

Правда, применить ее я так и не удосужился — слишком люблю красочные спецэффекты. Так, дверь в бункер (7), изначально закрытая на три засова, выносится на раз взорванной бочкой с горючим. В другом бункере вы найдете офис командующего базой. Ах да! До того, как вы его найдете, упомяну о патруле (пять человек: один лейтенант и четыре автоматчика), который курсирует по бункеру. Его можно вынести мины, заложенной в узком месте коридора. Двоих человек с винтовками, настроенными на автоматическое прикрытие, должно хватить, чтобы перебить случайно выживших. Так вот, офис. Охрана и секретари нейтрализуются довольно легко. Дислоцируйте отряд перед дверью, настраиваясь на автоматическое прикрытие. Сапером выберите гранату, а морпехом заходите внутрь. Снимите часового, стрельните в ближайшего открытого секретаря (уложив его наповал) и резво выбегайте на-

## Читы

В игре отключите всех героев (по умолчанию цифра 0) и введите **GONZOANDJON**. Теперь выбирайте героя и вводите коды:  
**[Shift]+[X]** — телепортация героя в выбранную точку;  
**[Ctrl]+[V]** — невидимость;  
**[Ctrl]+[~]** — фрейм рейт;  
**[Ctrl]+[Shift]+[N]** — выиграть миссию.



• «Всем встать! Суд идет! Обвиняемый, зачем вы взорвали склад морепродуктов?» — «Да не взрывал я склад! Я так, мирно рванул торпеду. Во имя гонки разоружений! Откуда я мог знать, что она снабжена ядерной боеголовкой????!!!»

ружу, чтобы вас не засекли. На звук выстрела соберется толпа — самый подходящий момент бросить гранату. Глядишь — и ключи от оружейного бункера у вас в кармане.

Но, возвращаясь к главному заданию, в основном бункере (где охраны-то — кот наплакал) заложите взрывчатку под одно из орудий (лучше центральное), отбегите на безопасное расстояние и рваните. Формально — Mission Complete. Но ведь есть еще и золотая лихорадка.

Вернитесь в предыдущий бункер, по пути захватив пилота. Непродолжительное путешествие под землей приведет вас к золотой обезьяне. Выведите всех командос за дверь, заложите взрывчатку и догоните

## Миссия 9. Гигант в Хайфонге

**В действии:** вор.

**Присоединяются:** зеленый берет, снайпер, сапер, Наташа.

### Задания:

1. Освободить сапера и вора.
2. Найти взрывчатку.
3. Уничтожить малые нефтестранилища.
4. Уничтожить большие нефтестранилища.
5. Испортить вражеские самолеты.

Берет остается в гордом одиночестве и для начала необходимо собрать команду. В двух ближайших от высадки домиках найдете сигареты, еду и бинокль.



• «Учи, Эдик! Один Аллах знает, куда девается искра у этого недостойного выродка в славной семье двигателей внутреннего изгорания! Да отсохнет его карбюратор во веки веков!!!»

сапером остальных. Только после этого активируйте бомбу — взрывная волна в замкнутом помещении сказывается губительно на здоровье. Взрыв откроет потайной проход (8) прямо к самолету (9). Сажайте освобожденного пилота за штурвал и взлетайте.

**Бонус-миссия:** остановить наступление. Аналог первой миссии, только куда сложнее. В первую очередь, необходимо задержать располагающихся врагов справа. Благо ползут они по двое. Быстренько подводите своих людей к стене в центре карты и представляйте ловушки. Старайтесь максимальное количество времени отказываться от стрельбы — моментально набегут все, кто тусуется справа в нижнем углу. Обезвредив эту группу, засылайте вора по линии электропередачи за кусачками и прорывайтесь к машине.

Комбинация сигарет и ножа поможет без особых проблем очистить вам путь к городу. Там зайдите в магазин (2) и поговорите с хозяином: он расскажет, где найти Наташу. Вызовите ее из того борделя (3), куда ее поместили злобные японцы, и снабдите одеждой и снайперским оружием (их можно взять из ближайшего ящика).

Теперь к саперу и вору — они томятся на складе (4) под зорким оком охраны. Перед складом есть небольшая пустующая постройка — бегите туда (с третьего этажа есть лестница прямо на землю на другой стороне здания). Опасайтесь патруля, курсирующего по улицам города, — вынести его вам пока не по силам. Периодически выпрыгивая из здания, обезврежьте надсмотрщиков и заходите на склад. Покояйте пару самураев непосредственно перед дверью в комнату с коллегами и освобождайте их.





• Карта десятой миссии

Теперь нужно пробраться на территорию порта, и легче всего сделать это в одном из грузовиков, курсирующих между складом и портом. К сожалению, воспользоваться проезжающими грузовиками не получится. Но не беда — один грузовик узкоглазые «забыли» в юго-западном углу карты (5). Сажайте Наташу за руль и транспортируйте всю группу к складу с взрывчаткой (6). Там пополните свой арсенал гранатами и взрывчаткой с часовым механизмом. При излишней активности отряда в этот момент может появиться БТР, егозящий по причалу. Подложите на его пути (заметьте, на обратном пути) заряд ТНТ и (если вдруг некорректно рассчитали время) подорвите его винтовочным выстрелом — получится очень эффектно.

На причале толпа проводит торжественную линейку под охраной снайпера на авианосце. Охранника снимите снайперским же выстрелом, после чего всю команду размещайте в контейнере (7). Один труп желательно разместить на территории между тусовкой и контейнером, так чтобы туса его не замечала. Аккуратно подведите сапера в точку 8, кидайте гранату в толпу и быстро ретируйтесь под защиту того же контейнера. Прибежит патруль — разбираться, в чем дело. Ребята побегают от трупа к трупу и в конечном итоге заметят жмурика, которого вы положили перед контейнером. Как только они его облепят, кидайте еще одну гранату в толпу — толпы как не бывало.

Остается самая мелочь — победный рейд берета с сапером по базе. Выносите снайпера, охраняющего нефтехранилища, которые ближе к портовым воротам (9), и минировать их взрывчаткой. После чего бегите к другим контейнерам (10) и минировать их по той же схеме. Особо кровавым советую не убивать рабочего, ко-

пошащегося наверху. Его вынесет взрывом (красота!).

Теперь вором забирайтесь на кран и дальше — по штанге крана на корабль. Веревочная лестница, по которой остальная команда поднимается на борт, находится в том месте, где ошивался снайпер. Активируйте ее и поднимайтесь на авианосец.

**Бонус-миссия:** акт диверсии на корабле. Необходимо испоганить все самолеты, кроме двух (белых), на которых вы, собственно, и покинете богом проклятый корабль. Поганятся они элементарно — использованием кусачек на подкрылках. Так что, если и будет кому взлететь за вами следом, — пролетит он максимум метров десять. Да и то разве что от палубы до воды.

## Миссия 10. Спасти рядового Смита

**В действии:** вор.  
**Присоединяются:** зеленый берет, снайпер и сапер.

### Задания:

1. Вылечить Смита.
2. Украсть шифровальные коды из сейфа.
3. Доставить Смита в радиоточку, чтобы он мог послать шифровку в штаб.

### Дополнительные задания:

1. Освободить берета.
2. Освободить снайпера.
3. Освободить сапера.

Ваши товарищи явно сгруппировались. Сработали грубо и непрофессионально, на чем и погорели черти. Теперь их еще и выручать. Начинаете миссию вором за пределами города (1). Поднимайтесь по стене на улицу, подходите к дому (дверь заперта на замок) и залезайте по стене на второй этаж (2).

# Горасул

## Это РПГ эпических пропорций.

Горасул - Наследие Дракона.

Погрузитесь в фантастический мир магии и приключений

Вы думаете, что это всего лишь игра, обычная игра, придуманная людьми?  
Или обычная история, вроде тех, что рассказывают ушедшие на покой герои?  
Вы ошибаетесь!  
Я - Розондаз, живущий во многих мирах.  
Это мое предсказание.  
Это ваша СУДЬБА.  
Запомните эти слова.  
Слушайте, смотрите и учитесь...

©2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved.  
Локализовано компанией «Revolt Games».

©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел  
«Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;  
телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки support@russobit-m.ru  
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru





● Карта одиннадцатой миссии



● Ужасная! На моих глазах повторять сцену из «Овода», да еще с кем! С моим корешом фронтным. Не позволю. Вот сейчас этот лейтенант со своей группой октябрат получают такой заряд свинца в спины, что мало не покажется...



● Ностальгия!!! Редьярд Киплинг!!! Маузли FOREVER!!! Я же предупреждал, что транспорт в игре будет самый что ни на есть неожиданный. Но если память мне не изменяет, то в моих правах категории «В» слонов не было однозначно...

Заходите внутрь и оценивайте обстановку. Вам жизненно необходимо прорваться на чердак — там гитлеровцы держат берега. Отключайте автоматчика в первой комнате, а пока он находится в коме, пробирайтесь в ванную. В следующей комнате — лестница на чердак под серьезной охраной. Автоматчики, как и лейтенант, без проблем отвлекаются мышкой. Проблема в офицере, который периодически заглядывает в комнату. Все, что вам остается, — подгадать момент, когда офицер отойдет от двери, быстро запустить мышонка и добраться до лестницы. Пара загрузок потребуются. Наверху будет легче — оба охранника отключаются мощными ударами, а освобожденный берет по выбору вяжет их или перерезает глотки.

С беретом жить станет лучше, жить станет веселее. По крайней мере спокойнее. Освободите сапера из дома №3 и снайпера в доме №4. Последнего будут пытаться, поэтому тех гадов необходимо мочить, с особой жестокостью. Не пропустите ящички, полочки и прочие комодики: вам понадобятся кусачки для колючей проволоки и аптечка для несчастного Райа... Тыфу, Смита! В доме №4 отметьте для себя радиоточку и заберите шифровку из сейфа, предварительно вскрыв его с помощью набора отмычек вора.

Спускайтесь к реке (вор может пролезть через лаз из радиоточки, остальных участников команды придется вести по лестнице в обход). Перерезайте колючую проволоку и пускайте вперед сапера с миноискателем: все пространство за колючей проволокой густо напшигено противопехотными минами. В точке 5 переправляйтесь на другой берег. Набережная серьезно охраняется и отлично простреливается, поэтому по стеночке пробирайтесь до точки 6. Здесь у вас будет своеобразный оборонительный рубеж. Учитывая, что фрицы атакуют дом, где и находится раненый Смит, они будут к вам спиной. Это позволит без особых проблем обезвреживать их ножом, а иногда и винтовочными выстрелами. Поосторожнее со снайперами — Герцогу работа тоже найдется. Зачищайте местность, разделив отряд на три группы (7): вора и сапера пускайте по набережной, берега — напролом по центру, а снайпера — в обход по западной границе (там как раз парочка снайперов затаилась). Окончательно обезвредив сопротивление, все, что вам остается сделать, — забраться в осажденный дом, вылечить Смита, переправиться с ним через мост (минирования можно больше не опасаться) и довести

его до радиоточки. Бонус-миссия отсутствует — свою законную медаль вы и так получите.

## Миссия 11. Замок Колдиц

**В действии:** зеленый берет, снайпер, водитель и шпион.

**Присоединяется:** вор.

### Задания:

1. Спасти вора от неминуемой гибели, не поднимая тревоги.
2. Изъять схему шифровки у генерала Хейнса.
3. Изъять шифровальную книгу у полевого командира Десфела.
4. Изъять закодированные планы крепости у генерал-майора Рудольфа.
5. Воссоединить три компонента шифровки и передать их по радиции (появляются в миссии).
6. Эвакуироваться на воздушном шаре (появляется в миссии).

### Дополнительное задание:

Раздать 58 военнопленным униформу, чтобы они могли незамеченными покинуть замок (появляются в миссии).

Весь отряд разбросан по карте, и начинать стоит с берега — у него единственного неограниченное и тихое оружие. Главное — не поднимать тревогу, в противном случае вора моментально напшигуют свинцом.

Итак, первая цель берега — снайпер. Пробегитесь по домикам в ближайшем окружении (1), собирая рюкзак, и аккуратно продвигайтесь на запад. Снайпер, конечно, может уложить парочку гитлеровцев (2) меткими выстрелами, но особо патроны тратить не рекомендуется. Шофер (3) отрезан от отряда рекой, причем берег с его стороны не позволяет войти в воду. Поэтому его пока оставьте в покое. Пробивайтесь к шпиону (4), зачищая квартал 5. Патруль не трогайте — не по силам. Мелким сапом троих командос подведите к мосту (6) и освободите водителя. Теперь, когда все в сборе, можно идти выручать вора.

Заходите в крепостной двор (7) и первым делом обезвредьте патрульного у северной стены. Я использовал снайпера, хотя при желании он нейтрализуется и беретом. Теперь выбирайте двоих человек (я взял берега и вора), готовьте автоматы и, облачившись в мерзкие нацистские одежды, как только лейтенант повернется спиной, подведите парочку к расстреливающей группе. Ваша задача активировать режим прикрития у двоих практически синхронно. Пару раз подгрузившись, вы





• Карта двенадцатой миссии

справиться. Не беспокойтесь относительно остальной охраны форта — они выстрелов не услышат. Единственное, что они могут услышать, — сигнал тревоги. Но в этом случае вор моментально погибает, так что тренируйте синхронность.

Следующим пунктом плана я выбрал тотальную зачистку самого замка. Побегайте, порубите, поищите. Главное — не пропускайте офисы высшего руководства, обыскивая сюртуки на вешалках: там находятся элементы шифровки. Неприятеля довольно агрессивны, поэтому тактику придется периодически менять. Идеально подходит перекрестный огонь (тех же вора и берета). Ставьте их по разные стороны двери и активируйте автоматное прикрытие у берета. Вор стреляет из табельного пистолета и начинает доставать автомат. Первая партия врагов ложится под пулями Малютки, не обращая на него внимания — бегут-то они на звук выстрела с другой стороны двери. Теперь отключайте прикрытие у берета и активируйте аналогичное у Волка. Так можно расстрелять довольно большую группу фрицев, не вызывая паники у врага.

Убедитесь, что все три элемента у вас на руках (как только будете находить следующий элемент, объединяйте его с предыдущим — экономьте место в рюкзаках). Теперь можно поиграть в благородство, выискивая заключенных и раздавая им униформу с павших неприятелей. Эти ребята в большинстве своем на верхних этажах.

Закончив миссию спасения (приходилось всех спасать), бегите в радиоточку. Доступ в башню открывается только со двора, поэтому, где бы вы ни были, спускайтесь вниз. Перебейте охрану башни и пошлите мессагу в штаб. А теперь спокойно и без паники (если, конечно, погрозили в винегрет всех оппонентов) возвра-

щайтесь в точку 1, где вас уже дожидается воздушный шар.

**Бонус-миссия:** уничтожение неприятельской техники. Лабораторная работа по использованию танка в полевых условиях. Главное в этой миссии — двигаться. Атакующие гранатеры не знают элементарных правил баллистики и стреляют в то место, где вы были секунды две назад. Поэтому и промахиваются. С танками еще проще — их угол «зрения» вообще не позволяет своевременно развернуть башню...

## Миссия 12. Простите, я не пойму — это горит Париж?

**В действии:** все, кроме Наташи. Она присоединяется позднее.

### Задания:

1. Сапер должен отключить детонатор в генеральском офисе.
2. Связаться с Наташей.
3. Послать с вершины Эйфелевой башни в штаб запрос на эвакуацию по радио.

Начинаете на станции метрополитена. Перрон вычищайте десантником, остальные пусть останутся в укрытии. До первой пачки сигарет далеко, поэтому берите врагов дерзкими атаками и нежным вскрытием артерий сзади. Трупы следует складировать в служебное помещение станции. Как только представится возможность, снабдите шпиона одеждой (непосредственно по перрону ходит лейтенант, а на улице, прямо рядом с выходом из метро, — офицер). Далее зачищайте окружающую территорию, продвигаясь на север. Неплохо будет работать tandemом «морпех — шпион». В точке 1 за деревьями около распределительной будки найдете генерала, ба-

зарящего с офицером и лейтенантом. На него офицерский мундир шпиона не действует, поэтому выманивайте сигаретами. Не забудьте обыскать труп — ключи от генеральского офиса у него на поясе. В ста метрах от будки грузовик и ящики со взрывчаткой (2). Ящики отпирайте вором и забирайте взрывчатку по максимуму. То, что не нужно переносить в ранцах, навесьте на бульварьера.

Грузовик — идеальное средство передвижения на следующем этапе. Сажайте шпиона за руль и загружайте остальную команду в кузов (кроме шофера — в кузов помещается только пять человек). Теперь на грузовике доезжайте до танка (3). Игнорируйте патруль, охраняющий эту территорию. Все, что требуется, — нейтрализовать стационарную охрану именно танка. После чего прячьте всех командос где-нибудь вне досягаемости неприятеля, кроме сапера и шофера. Этих запикивайте в башню танка и начинайте глобальную зачистку местности. Желательно уничтожить всех фрицев на земле и в особенности — занимающих плацдарм под Эйфелевой башней. Не тревожьтесь относительно неприятельских снайперов — пули брони не пробивают. Заметьте, что снайперов с крыши здания тоже можно снимать артиллерийским огнем из пушки танка.

Обезопасив открытое пространство, переключайтесь на здание (4). Наружные двери желательно вынести опять-таки из танка, чтобы потом не терять время на открытие/закрытие. Планомерно очищайте этаж за этажом, оперируя в основном бе-

ретом и вором. Противники идеально дезориентируются перекрестным огнем. На втором этаже обратите особое внимание на кабинет генерала. Здесь находится детонатор, который поддается плоскогубцам сапера (соответственно победоносный рейд в танке по Парижу к этому времени должен быть закончен). К Наташе пробираться нужно на лифте из северной комнаты.

Собрав всю команду воедино, пробирайтесь к башне. Подъемники находятся в западном и восточном (5) входах (северный и южный — бутафорные. Там — одни охранники. Хотя, если вам необходимо пополнить арсенал, — милости прошу). В один подъемник помещается четыре человека. Соответственно разбивайте команду пополам с таким расчетом, чтобы в первую группу попали морпех, берет, шпион и Наташа. Шпионом и Наташей отвлекайте команду курсирующих охранников, тем временем вынося их боевиками (6). Фрицев, рассекающих периметр башни, и скопления офицеров легче всего уничтожать из центральной постройки (там, где подъемник на третий уровень).

**Бонус-миссия:** практически тот же тренировочный лагерь № 1, только с применением всех доступных фиш.

Вот, собственно, и все, что я имел вам рассказать. Теперь, по прошествии всех кругов ада со своей командой, вы с гордостью можете слать запрос в Голливуд, претендуя на роль в очередном блокбастере. Ну а если получите негативный ответ, значит, интеллектуальный коэффициент этих прогнивших западных режиссеров явно ниже среднего... **ME**



• Почему-то игра заканчивается на верхушке Эйфелевой башни. Разочарование — выше среднего. Я-то надеялся на Рейхстаг. Типа скинуть с крыши свастику, сбегать по лестнице с улюлюканьем и станцевать на полотнище победную джигу. А тут такая проза...



# ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ

# teen



Designed for Microsoft® Windows® 2000 Professional

## РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ НА БАЗЕ КОМПЬЮТЕРОВ TEEN

Современная, универсальная базовая модель компьютера на базе процессора от Intel® Celeron™ до Intel® Pentium® 4, оптимальным образом подходящая для решения определённого круга задач, возникающих в образовательном процессе. На основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN предлагаем вам законченные типовые решения для образования.

- КЛАСС ИНФОРМАТИКИ
- ТВОРЧЕСКАЯ СТУДИЯ
- ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

**Компьютер TEEN на базе  
процессора Intel® Pentium® 4 –  
центр Вашей цифровой вселенной!**

**ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ**  
Ст. м. «Авиамоторная»,  
ул. Авиамоторная, 57  
(095) 234-2164 (5 линий)

**ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:**  
тел. (095) 234-2165  
(5 линий)

E-mail: [formoza@avia.formoza.ru](mailto:formoza@avia.formoza.ru) – коммерческие вопросы  
[support@avia.formoza.ru](mailto:support@avia.formoza.ru) – техническая поддержка  
<http://www.formoza-centre.ru>

Intel, логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки  
Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

**FORMOZA®**  
[www.formoza.ru](http://www.formoza.ru)

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.





# **Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN**

## **Класс информатики**

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

## **Творческая студия**

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки

изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд-шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

## **Естественно-научная лаборатория**

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.





# СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

**Струйные принтеры**



1 марта 1564 года печатный станок русского мастера Ивана Федорова завершил выполнение первого в истории России задания на печать. Вообще, в те времена печатающие устройства были большой редкостью, так что никому не приходилось помать голову, какой бы станок выбрать? Сегодня все не так... печатных станков, то есть принтеров, наделали множество, и хочешь не хочешь, а придется выбирать. Наш сегодняшний тест — для тех, кому тоже нужно печатать!

ТЕХНОЛОГИИ

**Матрица**



Она видит инфракрасное излучение и вообще различает больше, чем человек. У нее не менее 20 ног. Она прекрасно себя чувствует в 50-градусную жару, но совершенно не выносит холода. Весь срок своего существования она находится в движении, но никогда не покидает своего места. Кто сказал «саламандра»? Нет, она — это не живое существо, она — матрица. Только в этом месяце в разделе «Технологии». Спешите видеть!

НОВОСТИ

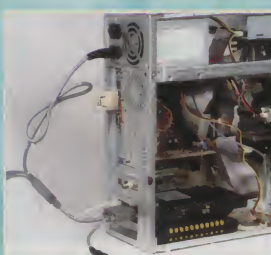
**Анонсы и перспективные технологии**



Взлом сайтов и запароленных архивов — это, конечно, круто, но уже не модно. Отдельные наиболее продвинутые хакеры заняты теперь взломом... роботов! Причем весьма успешно. Роботы в панике. Что интересного в новостях? Геймерское оборудование штурмует новые высоты; получил ракету в бак — вся спина в синяках; плееры играют, а сканеры худеют; пишем быстрее, чем читаем, а также многое другое. Будьте в курсе!

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

**Самый маленький UPS**



Кто видел источник бесперебойного питания, поднимите руку. Почти все... так, ну и кто скажет, на что похож «бесперебойник»? На сейф, на ящик, на коробку... а кто видел ИБП, похожий на PCI-карту? Его можно установить внутрь компьютера вместе с резервным аккумулятором, и никто не узнает, что ваша машина теперь защищена от выключения питания. Никто не видел? А он есть. Читайте!

**П**озвольте поздравить с наступающим на вас Новым.

Очередная бета-версия v.2001 становится достоянием истории, на смену движется v.2002. В такие моменты все нормальные разработчики обычно публикуют килобайты обещаний, расхваливают свеженький релиз. Кто читал, сделайте одолжение — расскажите народу, какие усовершенствования запланированы, какой движок будет, все ли баги убрали? А то у меня в старой версии то цвета временами пропадали, то интерфейс глючил. Да и NPC, бывало, настолько тупые попадались, что хоть отстреливай их. Никто не читал... Может, кто скриншот видел из следующей версии (хотя бы 640×480), кинули бы почтой. Не в службу, а в дружбу? Интересно ведь, как там ландшафты прописаны, насколько реалистичны пустые банки да бумажки на улицах, по-прежнему ли кривы и угловаты второстепенные персонажи, что там с туманами и дождями... Что вы говорите, и скриншотов нет?! Вот ведь досада какая. Они, значит, абсолютно уверены, что мы все и так с нетерпением ждем v.2002. Ладно, а что сообщают неофициальные источники? Молчат. Ну а патчи, коды, солюшны там всякие есть у кого? Я вот, например, трейнер скачал бы с удовольствием. Говорите трейнером была прежняя версия?! Ничего себе сюрприз... предупреждать надо было о таких вещах! Вот они как, значит... хорошо. А я все равно пройду от начала до конца! И без солюшнов обойдусь. Ничего, нам не привыкать. Очков, кстати, думаю набрать не меньше вашего. Или командой сыграем? А что, идея интересная, давайте попробуем! Удачного всем прохождения!

Tommy aka PingUIN



Итак, вы захотели приобрести новый принтер. Первым делом встает вопрос, что выбрать? Есть несколько ва-

риантов. С одной стороны, хочется купить как можно более дешевое устройство. С другой — оно должно

быть универсальным, чтобы быстро и качественно печатать тексты и фотографии.



# Деньги и печатный станок

## Тестирование принтеров

**У**бедившись, что цены на принтер и расходные материалы находятся в приемлемых пределах, стоит обратить внимание и на другие характеристики печатающего устройства.

### Габариты

Дома обычно не так много места, поэтому принтер приходится втискивать в достаточно ограниченное пространство. Не забывайте, что в принтер еще нужно вставлять бумагу. Часто в сложенном виде устройство выглядит очень стильно и компактно, но после включения и выдвигания многочисленных пластмассовых лотков и упоров для бумаги принтер становится не таким уж маленьким. Ввиду того что существенная часть моделей струйных принтеров использует горизонтальную загрузку бумаги, обратите внимание на то, как много места занимает принтер с загруженной в него пачкой бумаги.

Кстати, если вы пытаетесь «спрятать» принтер, например, на полке под столом и обнаруживаете, что при этом напечатанные листы упираются в крышку стола, не поленитесь посмотреть описание принтера. Очень многие модели имеют, как минимум, два выхода для бумаги: в одном случае они кладутся в стопку над или перед принтером на специальную пластмассовую выдвижную подставку, а в другом просто «падают» на стол или на пол сзади принтера. Тот же самый выход для бумаги используется многими дополнительными устройствами, например, для двухсторонней печати или последующего сшивания листов в книжку.

### Скорость печати

Все современные принтеры печатают монохромный текст с разумной скоро-

стью: хотя бы пару страниц в минуту. Цветная картинка «готовится» существенно дольше, чем обычный текст, но и тут надо знать меру. Слишком «задумчивая» (более 10 мин) печать цветной фотографии может негативно отразиться на нервах вашей знакомой, которая горит нетерпением увидеть, хорошо ли получились новые туфли на снимке.

### Бесшумность

Этот критерий был очень существенным во времена матричных принтеров, когда в момент печати устройства громко жужжали, стучали и скрипели. Во всех струйных принтерах чернила разбрызгиваются на бумагу почти бесшумно, не слишком громкие звуки издают механизмы привода печатной головки, подачи бумаги и очистки сопел печатающей головки.





## ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

**Какой принтер лучше купить домой — струйный, лазерный или матричный?**

Начнем с того, что матричные принтеры в продаже теперь встречаются только в специализированном банковском исполнении. Предназначены они для массовой непрерывной печати документов, скажем платежей. Дома такая вещь нужна не больше чем промышленный холодильник. Остаются струйные и лазерные. Лазерный принтер обеспечивает монохромную печать с более высоким разрешением, чем струйный. Кроме того, само устройство дороже. Предельное разрешение струйных принтеров на сегодняшний день 2400×1200. Надо ли вам больше или хотя бы столько, когда отлично читаемый мелкий



## «Срок годности»

Очевидно, что чем больше печатать, тем выше затраты на расходные материалы. Обратное не совсем верно. Дело в том, что картриджи, установленные в принтер, постепенно высыхают и через полгода-год их все равно придется менять или перезаправлять, даже если ничего напечатано не было.

## Перезаправка картриджей

Когда в фирменном картридже кончатся чернила, то самое простое, что вы можете сделать, — пойти и купить новый,

разумеется, той же фирмы. Это наиболее дорогостоящее решение. Альтернативным вариантом станет приобретение «левого» совместимого картриджа. Более радикальным и работоспособным

## Зачем дома принтер?

Даже если на компьютере вы только играете, гораздо удобнее иметь перед собой распечатку полезных советов к играм, чем периодически открывать текстовый файл, прерывая любимую «гаму», чтобы посмотреть информацию о секретах того или иного уровня и вариантах его прохождения.

Даже если принтер не используется, чернила постепенно

высыхают, и картридж приходится заменять.

Все струйные принтеры Lexmark по крайней мере те, которые нам достались, рассчитаны на низковольтное питание и используют внешний адаптер для подключения к розетке 220 В.

решением будет купить чернила и перезаправить картридж. Некоторые фирмы даже предоставляют услуги подобного рода, используя специальные заправочные агрегаты. Для многих моделей картриджей подобную операцию можно проделать самому. Сначала необходимо купить чернила, например Fullmark, проделать или найти существующее воздухозаборное отверстие в картридже и с помощью шприца влить туда чернила. Потом дырку следует заклеить. К сожалению, последние, наиболее интеллектуальные модели картриджей часто содержат внутреннюю систему диагностики

## Тестируем...

## Принтеры

## Lexmark Z33



Недорогой универсальный принтер от Lexmark. За счет несколько возгнутой передней стенки корпуса и округлых форм принтер ассоциируется скорее с моделью бытовой техники вроде пылесоса или кофеварки, а не с компьютерной периферией. Не подумайте, что это плохо, — внешний вид устройства заслуживает высокой оценки, просто он оригинален. В отличие от классических принтеров Hewlett-Packard, где у «машин» ничего не выдвигается и не открывается, здесь все по-другому. В закрытом состоянии Z33 очень компактен, но для того чтобы печатать, придется открыть верхнюю крышку, вставить туда пачку бумаги и выдвинуть спереди

лоток для напечатанных листов. И то и другое осуществляется без проблем. На панели управления находятся две кнопки: питание и прогон бумаги.

Lexmark Z33 подключается к компьютеру только через USB. Если вас по какой-то причине не устраивают драйверы, входящие в комплект поставки принтера, то с сайта [www.lexmark.ru](http://www.lexmark.ru) можно скачать самую свежую версию. Программное обеспечение принтера позволяет учитывать тип используемой бумаги, регулировать качество печати, а также многие другие параметры. Особенно удобно то, что программа предлагает меню из нескольких пунктов с теми настройками, которые относятся именно к интересующему вас вопросу, например «Напечатать фотографию» или «Печатать быстрее». Процесс подключе-



ния и установки не вызвал никаких трудностей. Качество и быстрота печати вполне приемлемы для принтера ценой менее \$100.

## Lexmark Z43

Это устройство — старший брат Z33. Принтер несколько больше по габаритам и имеет более традиционный дизайн — передняя панель слегка выпуклая.

Конструктивно он похож на Z33: бумага загружается сверху, а напечатанные странички складываются на лоток спереди. На панели расположены две кнопки: питание и прогон бумаги. К компьютеру Z43 подсоединяется как через USB-, так и через LPT-порт.

Как и в большинстве струйных принтеров, в Lexmark Z43 вставляются два картриджа, один из которых цветной, а другой черный.





уровня чернил, которую нельзя обмануть: датчик будет показывать, что резервуар пуст, даже

если его снова заполнить чернилами. Любой современный принтер отказывается работать с та-

кими «якобы пустыми» картриджами, и «убедить» его в обратном невозможно.

## USB и Windows 98 для принтеров HP

Подключая принтер Hewlett-Packard по интерфейсу USB, мы изрядно помучились. На определенном этапе установки программа заявляла: «Для продолжения возьмите инструкцию и сделайте, как в ней сказано». Однако точное следование указаниям не помогло. Звонок в службу технической поддержки прояснил ситуацию. Если у вас на компьютере уже стояли драйверы похожего принтера, то ничего не получится. Удалить неправильно или частично установленные драйверы практически невозможно. Делается это лишь с помощью специальной программы, которую можно загрузить с сайта технической поддержки. Специалисты Hewlett-Packard нам объяснили, что все эти проблемы связаны именно с Windows 98, в которой плохо реализована поддержка USB-устройств. По их словам, подключение принтеров в Windows 2000 не представляет труда. Поскольку основной игровой платформой пока остается именно Windows 98 SE или иногда ME, мы не стали рассматривать взаимодействие печатающих устройств с другими ОС. В конце концов было принято решение подключить их через LPT-порт. Все проблемы как рукой сняло.

## Технологии струйной печати

Общий принцип струйной печати — микроскопические капельки жидких чернил выбрасываются через сопла на поверхность бумаги, где они частично впитываются, а частично засыхают.

При этом существует несколько способов распыления чернил из емкости на бумагу. Первый, используемый только компанией Epson, — **пьезоэлектрический**. В каждой камере расположен миниатюрный пьезоэлемент, т. е. кристалл, способный деформироваться под действием электрического тока. При подаче на него напряжения объем камеры уменьшается, и капля чернил вылетает в сторону бумаги. Одно из существенных достоинств такой технологии — простота изменения размера капли, который зависит от подаваемого напряжения. Недостатком является сложная конструкция сопел,

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

текст получается при разрешении 600 точек на дюйм, а если не придирается, то и 300? Так что при выборе основными критериями будут не разрешение, а цена и дополнительные возможности. И тут лидируют струйники. Во-первых, они дешевле. Младшую модель хорошего принтера известной фирмы можно приобрести по цене \$50–90. Минимальная цена лазерного принтера более \$200. Основные достоинства лазерных принтеров при использовании в офисах — большая скорость печати и меньшая цена расходных материалов. Все струйные принтеры умеют печатать в цвете. Цветной лазерный принтер стоит таких денег, что даже страшно говорить об этом. Так что ответом на вопрос о том, какой принтер купить, будет: «Конечно, струйный».



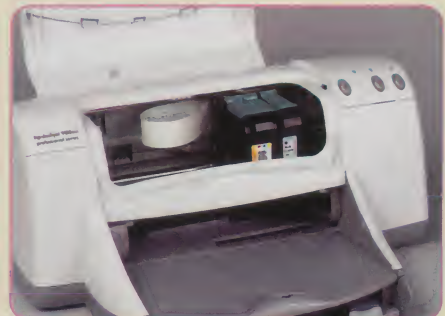
Установка и подключение не вызвали никаких нареканий. По качеству печати принтер вроде бы похож на своего младшего брата Z33, но печатает гораздо быстрее. При более тщательном рассмотрении фотоснимков заметны небольшие различия в пользу Z43, но они не очень бросаются в глаза. Скорость цветной печати остается все же слишком низкой. То, что еще можно было простить дешевому принтеру, для Z43 уже слишком медленно.

HP DeskJet 980cxi

Вместо черного может вставляться трехцветный фотокартридж, который содержит в себе черный и два дополнительных цвета — розовый и голубой. Это приводит к улучшению качества печати в цвете, но лишает возможности получить обычный монохромный текст. При печати текстовой страницы драйверы не «умеют» использовать лишь черный цвет в фотокартридже, поэтому текст получается трехцветным. Lexmark объясняет эту неприятность следующим образом: печатать монохромный текст, используя фотокартридж, — слишком дорогое удовольствие, т. к. черного цвета там немного. Тем не менее мы считаем это недостатком, ведь, напечатав пачку фотографий, переставляя картридж, чтобы распечатать одну страничку с их списком, слишком хлопотно.



Это одна из самых новых моделей профессиональной 900-й серии струйных принтеров Hewlett-Packard. У нее неброский вид, но очень приятный дизайн. Из новшеств отметим третью кнопку — «Стоп», позволяющую не-



медленно прекратить печать текущего документа в любой момент, что, как показывает практика, весьма удобно.

Из достоинств этой модели отметим элементарную систему диагностики — в момент открытия крышки принтера выезжает каретка с картриджами и останавливается напротив одной из трех диаграмм на крышке с надписями: «Все нормально», «Мало чернил», «Надо заменить картридж». Принтер оборудован специальным устройством для тестирования бумаги. С помощью фиолетового светоизлучателя определяются диффузные и зеркальные характеристики бумаги. Принтер тестирует первую страницу перед началом работы, что обеспечивает максимальное качество без каких-либо настроек со стороны пользователя. Тестирование







## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

**Зачем покупать специальную бумагу?**

Даже матричные принтеры и печатающая машинка предъявляют требования к типу используемой бумаги. В струйных принтерах качество печати существенно зависит от того, что произойдет с каплей чернил после нанесения на бумагу. Впитается ли она вся? Растечется ли по поверхности? Все это определяется не только свойствами чернил, но и характеристиками бумаги. Чем лучше бумага, тем качественнее будет печать. Для монокромной печати текста существуют лишь минимальные требования — 80 г/м<sup>2</sup>. Для печати фотоизображений требования значительно выше. Для получения хорошего отпечатка «фотографического качества», как обещает реклама принтера, необходимо использовать фотобумагу, желательно из списка



дороговизна головки и большие конструктивные размеры пьезокамер. Последнее ограничивает разрешающую способность.

Пьезоэлектрические головки дороже других и поэтому конструктивно отделены от емкости с чернилами. Преимуществом такой технологии является довольно низкая стоимость фирменных расходных материалов. Картридж представляет собой пластмассовую банку с чернилами и стоит дешево. Однако, когда головка засохнет или поломается, то ее замена влетит вам в копеечку. Кстати, промывка засохшей голов-

ки спиртом дает эффект лишь на очень непродолжительное время. Спирт разрушает покрытие сопел, и они начинают засоряться еще чаще.

**Картридж представляет собой пластмассовую**

**банку с чернилами и стоит дешево.**

Другой способ, используемый большинством фирм, — **термоструйный**. Этот метод основан на том, что часть чернил практически мгновенно нагревается до температуры кипения, испаряется и создает избыточное давление в зад-

ней части камеры, отчего остальные чернила через сопло выбрасываются на бумагу. После этого камера снова заполняется чернилами. Время полного цикла

невелико, что позволяет наносить более 10 тыс. точек в секунду.

### Способы подсоединения принтера к компьютеру

**LPT, Centronics, параллельный порт** — все эти слова в отношении принтеров обозначают одно и то же. Речь идет о наиболее традиционном подключении принтера через параллельный интерфейс, называемый по-разному. Кстати, термин LPT изначально был лишь логическим именем принтера в системе DOS. Чтобы послать файл на печать, использовали команду «copy file.txt LPT:». В Windows при установке драйверов в меню выбора порта подключения вы также увидите спи-

### Почему принтер стоит всего \$80, а печатающие картриджи — целых \$40?!

*Это уловка производителей. Принтер продается на уровне себестоимости, а иногда дешевле, тогда как цены на расходные материалы завышены. В итоге производитель принтера за год эксплуатации получает денег куда больше, чем если бы продал вам и то и другое с одинаковой прибылью.*

## Тестируем

### Принтеры

вносит небольшую задержку в печать первой страницы, поэтому продолжительность печати одиночной страницы в тесте оказалась больше, чем у большинства принтеров. Зато если вы распечатываете несколько страниц, то все остальные будут сделаны чрезвычайно быстро. Скорость цветной печати очень высокая, качественную фотографию формата A5 980сх1 готовил чуть более 2 мин, тогда как другим принтерам для этого понадобилось более 6 мин.

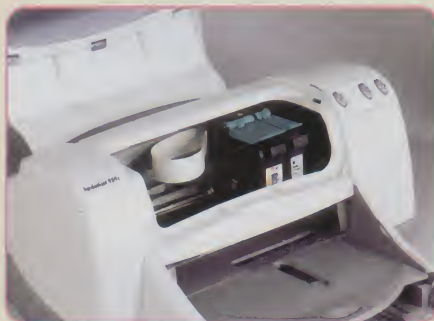
#### HP DeskJet 959c

Это хороший и качественный принтер из универсальной серии Hewlett-Packard. По внешнему дизайну и конструкции он похож на 980сх1, но, т. к. это более ранняя модель, в ней отсутствует автоопределение типа бумаги. Из-за того, что нет датчика, тестирующего бумагу, скорость печати одиночных страниц несколько выше. В остальном принтер аналогичен модели 980. Качество фотопечати почти такое же отменное, как у 980сх1. Но отсутствие вышеупомянутого датчика, позволяющего осуществлять более точную настройку параметров под конкретный тип бумаги, все-таки немного ухудшило качество картинки.

Все принтеры 900-й серии имеют приставку для двухсторонней печати. Это специаль-



ный блок, устанавливающийся на задней стенке и позволяющий механизму подачи переворачивать листы самостоятельно. Мы напечатали двухстраничный документ в MS Word, установив в драйвере опцию «Автоматическая



тическая двухсторонняя печать», и увидели следующее. Во-первых, принтер стал печатать намного медленнее. Если раньше на одну страницу уходило в среднем менее полминуты, то теперь эта же страница была готова за 55 с. Процесс переворачивания страницы выглядит так: напечатав одну сторону, принтер ждет, пока подсохнут чернила, потом вытягивает страницу обратно и переворачивает внутри приставки. После чего печатает вторую сторону. Таким образом, на печать листа с двух сторон уходит более 2 мин. Если работы много, то проще и быстрее задать драйверу двухстороннюю печать с переворотом вручную — тогда принтер сделает сначала все нечетные страницы, а потом попросит перевернуть пачку и вставить ее снова в подающий лоток.

#### HP Photosmart 1218

Это самый навороченный профессиональный принтер от той же компании HP, но уже из другой серии. Данная модель в первую очередь обращает на себя внимание корпусом черного цвета, LCD-дисплеем и необычно большим количеством кнопок на передней панели. При более подробном знакомстве выясняется, что принтер может печатать фотографии прямо с флэш-карт SmartMedia и CompactFlash. Многочисленные





## Количество цветов

Для цветной печати любого качества теоретически достаточно трех цветов. На практике чем больше чернил разных цветов и оттенков в распоряжении принтера, тем проще напечатать качественную картинку с полутонами. Обычно используется, как минимум, четыре цвета: три из цветного картриджа и черный. Более дорогие модели принтеров предлагают шестичетную печать.

сок из LPT1, LPT2, USB, COM1, COM2 и т. д.

USB — относительно новый, но быстро завоевавший популярность метод подключения принтера к компьютеру. Причин тому

ность у USB в несколько раз больше, чем у Centronics. В-третьих, разъем LPT большой и сделать его маленьким никак нельзя, поэтому он часто попросту не умещается на ноутбуках.

USB — относительно новый, но быстро завоевавший популярность способ подключения принтера к компьютеру

много. Во-первых, это универсальная шина в отличие от параллельного порта, который обычно использовался только для принтеров. Во-вторых, пропускная способ-

COM, Serial, последовательный порт — практически неиспользуемая, но сохранившаяся исторически возможность подключения принтера через последовательный

интерфейс. Этот метод практически не применяется из-за слишком малой пропускной способности последовательного порта.

**Инфракрасный порт** — способ соединения двух устройств в пределах прямой видимости на расстоянии не более метра. Удобство этого метода в том, что вы можете подойти с ноутбуком или карманным компьютером к принтеру и тут же напечатать документ, не мучаясь с подключением кабелей.

**Bluetooth** — этот метод подключения должен прийти на смену соединению по инфракрасному порту. Пока еще устройства, поддерживающие эту беспроводную технологию, не нашли широкого распространения, т. к. это очень новый стандарт.

**Ethernet** — большие сетевые принтеры часто имеют в своем составе Ethernet-контроллер для подсоединения прямо к локальной сети.

## Апробация

Основных задач тестирования было несколько. Первая — выяснить, насколько просто вынуть принтер

## ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

рекомендованных фирмой-производителем образцов.

Какие принципиальные различия существуют между струйными принтерами?

Принтеры можно разделить на две группы по типу печатающих головок, которые бывают пьезоэлектрическими и термоструйными. Это техническое различие непосредственно отражается на стоимости расходных материалов. Для термоструйных принтеров, которых на рынке большинство, картриджи, состоящие из печатающей головки и емкости с чернилами, стоят в районе \$25–30, как черный, так и цветной. Для пьезоэлектрических чернила стоят дешево, начиная от \$1, а вот замена печатающей головки — довольно дорогая процедура, около \$100.



кнопки позволяют выбрать количество копий, напечатать общий каталог снимков с карты памяти, установить размеры, порядковые номера и опции печати для выбранных фотографий.



Так же как и новые модели из 900-й серии, принтер оснащен датчиком-детектором бумаги, что не только значительно упрощает процесс печати, но и существенно поднимает ее качество.

Дополнительной особенностью принтера является возможность апгрейда внутреннего программного обеспечения с флэш-карты — таким образом, он становится полностью независимым от компьютера. Например, если у вас совсем нет компьютера, то, имея лишь цифровой фотоаппарат и HP 1218, можно без проблем снимать и печатать фотографии. Качество цветной и монохромной печати отличное. Другой вопрос, нужен ли вам при наличии компьютера такой дорогой принтер, с кучей дополнительных функций, предназначенный быть самостоятельной половиной фотостудии?

### HP DeskJet 840C

Это принтер из более дешевой серии, чем предыдущие, рассмотренные нами модели Hewlett-Packard. Принтер выполнен в традиционном для HP дизайне, форма его корпуса лишь чуть более угловата. На передней панели расположены две кнопки и индикатор, сигнализирующий о необходимости замены картриджа. Как и все остальные устройства этого производителя, его можно подключить к USB- или параллельному порту.



Печатает он, конечно, медленнее, чем более дорогие модели, но с хорошим качеством. Цветные страницы получаются довольно быстро и лучшего качества, чем у моделей других фирм в том же ценовом диапазоне. Если







## ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

**Можно ли купить хороший цветной принтер в пределах \$100?**

Ответ на этот неоднозначный вопрос зависит от того, что понимать под словом «хороший». Если отвечать коротко — можно, но он будет обладать не самым фотореалистичным качеством печати. Кроме того, цветные картинку будут выводиться довольно медленно — до 10 мин и более при печати в формате A4.

**Что такое термосублимационный принтер и действительно ли он значительно лучше любого другого?**

Кроме наиболее широко распространенных в настоящее время лазерных и струйных принтеров существуют и многие другие, использующие иную технологию печати, например термосублимационную, твердочерную и т. д. Ранее такие устройства были очень дороги. В последнее время,



из коробки, подключить к сети и компьютеру, установить драйверы и прочее ПО. Вторая — насколько быстро он печатает одну черно-белую страницу текста. Дело в том, что простота подключения, установки и регулировки — наиболее существенные моменты для неподготовленного пользователя. Многие покупатели совсем не хотят долго «париться» с настройкой устройства, которое будет применяться раз в месяц для печати пары страниц текста или примитивной таблички с числами.

Третье — качество и время печати одной цветной фотографии формата A5 (печаталось фото размерами 14×17,5 см).

## Процедура теста

После распаковки принтера его подключали к компьютеру, предельно по интерфейсу USB или LPT, если порт USB отсутствовал. Потом мы устанавливали драйверы с прилагаемого компакт-диска. Далее печатали страницу текста без графики и таблиц в MS Word, выбрав «нормальное» качество печати, и картинку

## Как лучше подключать принтер: по USB или LPT?

Пропускная способность интерфейса USB 1.1 существенно больше, чем параллельного интерфейса LPT. Другой вопрос, нужна ли вам такая скорость? В большинстве случаев принтер не успевает печатать быстрее, чем к нему поступают данные. Так что производительность печати ограничивается в 99% случаев механикой принтера, а не способом подключения. В общем случае подключение по USB предпочтительнее, но для простоты установки можно воспользоваться и параллельным интерфейсом.

в Adobe Photoshop с максимальным качеством. В обоих случаях время печати измерялось с момента нажатия кнопки Print на компьютере до полного выхода листа бумаги из устройства. Качество черно-белого текста не оценивалось, т. к. оно у всех принтеров примерно одинаковое и, с точки

зрения неспециалиста, не различимо. Качество цветной печати оценивалось визуально, путем сравнения отпечатков.

## Выводы

Современные модели струйных принтеров порадовали нас умень-

Время печати измерялось с момента нажатия кнопки

Print до выхода листа бумаги из устройства.

## Тестируем...

## Принтеры

вам нужна дешевая модель принтера с неплохой фотопечатью, то DeskJet 840C может оказаться лучшим выбором.

## HP DeskJet 640C

Самый дешевый на сегодняшний день «агрегат» из линейки принтеров Hewlett-Packard. Устройство имеет традиционный дизайн. На передней панели расположены две кнопки — «Питание» и «Прогон бумаги». Для замены картриджей надо лишь открыть крышку, и каретка сама выйдет на середину. Подающий лоток позволяет загружать в принтер бумагу различных форматов, печатать на конвертах или использовать отдельные листы. Подключение к компьютеру — через USB- или параллельный порт.



Монохромная печать выполняется не очень быстро, но качественно. Для домашней печати «по случаю» такого принтера более чем достаточно. Качество цветной печати хорошее, но не годится для печати фотографий, т. к. из-за недостаточного разрешения просматривается зерно изображения.

## Epson Photo 810 (sample)

Пока затруднительно точно охарактеризовать дизайн принтера, полученного в виде sample, т. е. без единой наклейки на корпусе, отлитом по обходной технологии. Форма корпуса неброска, но цветовое решение и наклейки могут коренным образом изменить впечатление. Основная идея дизайна — округлость форм. Входной лоток для бумаги заходит назад, выходной — вверх.

Замена картриджей, которые в данном случае представляют собой лишь резервуары с краской и датчиком, производится без проблем — нажимаете кнопку «Замена» и печатающая головка выезжает на середину. Особо отметим, что принтер рассчитан на печать чернилами шести цветов. Драйверы устанавливаются с прилагающегося диска. Отметим, что многие программисты почему-то слабо представляют себе дисплей с разрешением меньше 1024×768. Из-за небольших размеров тестового монитора (15") мы установили разрешение экрана 800×600. Многие окна настройки принтера были размером почти во весь экран.

При работе принтер довольно громко «жужжит». Нельзя сказать, что это нестерпимо,







шением габаритов по сравнению с предыдущим поколением этих устройств и значительно улучшившимся качеством фотопечати. Раньше у принтеров, ориентированных на цветную печать, часто наблюдались проблемы с совмещением головок, что приводило к горизонтальным полосам на отпечатках и несведению цветов. Теперь даже самые недорогие моде-

ли ценового диапазона менее \$100 успешно справляются с задачей правильного отображения картинок и фотографий. Возросла и скорость печати. Раньше струйные принтеры были самыми медлительными устройствами вывода на бумагу, теперь с учетом экономичности, дешевизны и универсальности они обгоняют даже лазерные аппараты.

Какой же принтер лучше? Если дома нужно изредка просто печатать, то можно купить любое дешевое устройство известной фирмы. Тут можно уложиться менее чем в \$100, надо лишь помнить, что расходные материалы, такие, как картриджи и хорошая бумага, тоже стоят денег. Если есть выбор из нескольких бюджетных моделей, часто имеет смысл взять ту,

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

с распространением цифровой фотографии, появились и домашние аппараты, работающие с вышеупомянутыми способами печати. Вопрос о том, насколько лучше они печатают по сравнению со струйниками, остается спорным. Цены на такие принтеры пока еще довольно высоки и составляют более \$400.

**Если я куплю принтер для цветной печати, можно ли будет на нем печатать обычный черно-белый текст?**

Безусловно. Принтеры, печатающие исключительно небольшие цветные фотографии, — это специальные устройства, так называемые фотопринтеры. Обычные универсальные принтеры, например, те, что мы тестировали, несмотря на все наклейки и названия «фото», без проблем печатают монохромный текст, причем могут дать фору в этой области и некоторым лазерникам. □

## Наши оценки

Производитель	Модель	Внешний вид	Эргономика		Функциональность		
			Конструктив и удобство подкл.	Качество фотопечати	Общая оценка		
Lexmark	Z33	5	4	4	4	3	4
Lexmark	Z43	3	4	4	4	3	4
HP	DeskJet 840C	3	3	3	4	4	4
HP	DeskJet 980csi	4	5	3	5	5	5
HP	DeskJet 959c	4	5	3	5	5	4
HP	PhotoSmart 1218	4	4	3	5	5	4
HP	DeskJet 640c	4	3	3	4	2	3
Epson	Photo 810	3	3	4	3	3	3
Epson	Stylus Photo 895	4	3	5	4	4	4
Canon	S600	3	4	4	5	4	4

## Скорость печати одной страницы

Производитель	Модель	Печать текста, мин:сек	
		Печать фото, мин:сек	
Lexmark	Z33	7:25	0:22
Lexmark	Z43	6:41	0:17
HP	840C	6:20	0:46
HP	980csi	2:20	0:39
HP	959c	2:05	0:28
HP	1218	2:30	0:24
HP	640c	5:14	0:36
Epson	Photo 810	4:02	0:56
Epson	Stylus Photo 895	2:12	0:39
Canon	S600	1:38	0:13



но по сравнению с моделями других фирм устройства от Epson шумноваты. Скорость печати монохромного текста очень низкая. На обычную страницу из MS Word Photo 810 потратил целую минуту.

Печать фотографий на обычной бумаге не столь хороша, как на специальной: цвета отпечатка немного перенасыщены. Дело в том, что настройка драйвера по умолчанию произведена таким образом, чтобы изображение было ярким, впечатляющим.

Печать на фотобумаге происходит со средней скоростью, зато картинка получается прекрасная. Мы отметили высокую разрешающую способность и, как следствие, отсутствие зернистости, а также корректное воспроизведение полутонов. А если вы потратите время на подбор оптимальных

опций печати, то получите результат полностью соответствующий желаемому.

### Epson Stylus Photo 895



Сегодня это один из наиболее популярных принтеров от Epson. По слухам, дошедшим до нас от верстальщиков (еще до того, как началось тестирование), он славится хорошим качеством фотопечати.

Этот принтер, так же как и HP 1218, является половиной домашней цифровой фотостудии и печатает фотографии прямо с флэш-карт без всякой помощи со стороны компьютера. В меню на ЖК-экране может быть задано качество печати, размер, картинки, включена опция печати каталога снимков на карте и др.

Подключение и установка драйверов не вызывают никаких проблем. Все копируется и ставится быстро. Перезагрузка Windows не требуется. Так что за простоту подключения Stylus Photo 895 сразу получил пять баллов.

Скорость монохромной печати довольно небольшая — такой многофункциональный принтер мог бы работать и побыстрее. Скорость цветной печати высока. Наш тестовый отпечаток был получен всего за 2 мин. Качество печати на обычной офисной бумаге неплохое, но принтер рассчитан все же на более плотную. Отпечаток, полученный у нас, был влажный — это плата за



насыщенную красками печать. На нас произвели хорошее впечатление изображения,







## Характеристики, заявленные производителями

Производитель	Модель	Разрешение, точек/дюйм	Монохромная печать, стр./мин	Печать фото А4, стр./мин		Количество цветов		Подключение	Размеры (Ш×В×Г), мм	Вес, кг	Цена, \$
				Печать фото 10×15, стр./мин		Память, Мбайт					
Lexmark	Z33	2400×1200	7,0	3,0	н. д.	4	н. д.	USB	448×320×495	2,4	90
Lexmark	Z43	2400×1200	12,0	6,0	н. д.	4/6	2	USB/LPT	521×287×444	3,0	135
HP	840C	1200×600	4,6	0,2	0,25	4	2	USB/LPT	446×185×355	5,66	90
HP	DeskJet 980cxi	2400×1200	5,7	0,3	0,5	4	8	USB/LPT	440×196×435	6,65	240
HP	DeskJet 959c	2400×1200	5,1	0,3	0,5	4	4	USB/LPT	440×196×370	5,94	160
HP	PhotoSmart 1218	2400×1200	6,5	0,3	0,5	4	16	USB/LPT	440×204×436	6,9	370
HP	DeskJet 640c	600×600	3,0	н. д.	0,25	4	0,5	USB/LPT	436×199×405	5,3	75
Epson	Photo 810	2880×720	11,0	0,3	0,71	6	н. д.	USB/LPT	н. д.	н. д.	н. д.
Epson	Stylus Photo 895	2880×720	7,8	0,55	1,2	6	н. д.	USB	467×212×256	5,25	260
Canon	S600	2400×1200	6,5	н. д.	н. д.	4	н. д.	USB/LPT	н. д.	н. д.	200

которая чуть дороже. Например, у Hewlett-Packard в модельном ряде сейчас есть HP DeskJet 640c и HP DeskJet 840c. При разнице всего в \$15 второй печатает в цвете несравнимо лучше. Если хочет-

ся печатать быстрее и качественнее, уделяя больше внимания реалистичности цветных отпечатков, то следует задуматься о более дорогой модели. Например, так понравившийся нам и получивший

значок «Выбор редакции» Hewlett-Packard DeskJet 980cxi стоит менее \$250, а функционально аналогичную модель 970cxi можно купить еще немного дешевле. При этом за умеренную цену вы получаете принтер, способный печатать в цвете с реальным фотографическим качеством. Картриджи и бумага для большинства моделей стоят почти одинаково, ведь

в них используется одна и та же базовая технология струйной печати. **М.С.**

**Редакция выражает признательность за предоставленное оборудование:**

Представительству Canon  
Представительству Epson  
Представительству HP  
Представительству Lexmark

Дешевый струйный принтер домой можно купить

МЕНЬШЕ ЧЕМ ЗА \$100.

## Тестируем...

## Принтеры

полученные непосредственно с флэш-карты, извлеченной из фотоаппарата. Используя технологию Print Image Matching, принтер учитывает многие параметры съемки, выдавая картинку, максимально соответствующую оригиналу в смысле экспозиции, баланса белого и пр. Цвета немного «уезжают» в сторону синего, но даже неспециалист по колористике сможет легко компенсировать эту девиацию в драйвере печати. Photo 895 вполне отвечает званию «фотопринтер», но при этом следует учитывать, что для достижения максимального качества от фотолюбителя требуется «работа руками».

## Canon BJ S600



Компания Canon была одной из первых, кто начал разрабатывать технологию струйной печати и выпускать подобные принтеры. Внешний дизайн принтера S600 невзрачный, без каких-либо излишеств.

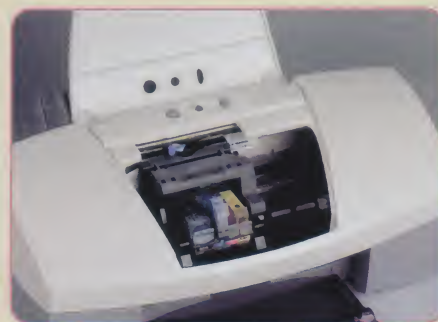
Этот принтер, несмотря на то что работает по технологии термоструйной печати, так же как и принтеры от Epson, использует разделенные емкости для чернил и печатающую головку. Более того, в отличие от всех других рассмотренных нами моделей в S600 применяются отдельные чернильницы для каждого цвета, что позволяет добиться большей экономии.

Обычно цветные чернила в картридже заканчиваются неравномерно: одних уходит больше, других меньше. Как только наиболее расходуемая краска кончается, приходится менять весь картридж. В случае отдельных картриджей вы заменяете лишь необходимую чернильницу.

Подключение по USB-интерфейсу и установка драйверов никаких проблем не вызвали. После установки программа предложила напечатать две тестовые страницы для выравнивания головок.

Качество монохромной печати и особенно скорость достойны подражания. Первая страница была напечатана за 13 с. Скорость цветной печати тоже немалая. Картинку с максимальным качеством на

обычной бумаге принтер напечатал всего лишь за 1 мин с небольшим, тогда как другие устройства справлялись с этой задачей бо-



лее 2 мин. Как показало дальнейшее тестирование, S600 в принципе свойственна очень высокая скорость работы в любом режиме. По этому параметру он на первом месте, притом с большим отрывом от всех остальных протестированных устройств. Качество получаемых фотоотпечатков высокое, хотя отмечается небольшой уход цветов в сторону фиолетового. В целом это очень быстрый и вполне качественный принтер. Купив S600, вы, скорее всего, сэкономите и на расходных материалах, т. к. чернильные картриджи для него совсем недороги.





Сертификат  
качества разработки,  
проектирования  
и производства  
ISO-9001  
Вся продукция  
K-Системс  
сертифицирована

# Компьютеры K-Systems Irbis Favorite на базе процессора Intel® Pentium® 4:

- ✓ Он такой стильный...
- ✓ Он, как всегда, самый модный...
- ✓ От него все в восторге...
- ✓ Он очень надежный...
- ✓ Я в нем уверена!

- ✓ С ним нет проблем
- ✓ Он мой надежный помощник
- ✓ С ним я всегда в курсе всех новостей
- ✓ С ним можно и отдохнуть
- ✓ Он не требует повышения оклада!



- ✓ Оптимальный модельный ряд
- ✓ Отличное соотношение цена/качество
- ✓ Профессиональный менеджмент
- ✓ Четкие условия поставки
- ✓ Сервисное обслуживание
- ✓ Надежные гарантийные обязательства
- ✓ Мой босс будет доволен!

**Я выбираю компьютер  
K-SYSTEMS Irbis Favorite**



**СИЛА  
И  
ИНТЕЛЛЕКТ**

Предприятиям  
и организациям:

**Москва**  
(095) 495-1167  
**С.-Петербург**  
(812) 327-6556  
**Оренбург**  
(3532) 776-011  
**Астрахань**  
(8512) 390-553  
**Курган**  
(35222) 34-633  
**Сыктывкар**  
(8212) 445-794

Розничные  
магазины:

**Москва**  
**Хомо Техникус**  
проспект Мира, дом 36,  
(095) 280-2800,  
280-7159

**Санкт-Петербург**  
ул. Маяковского, д. 24,  
(812) 327-6556,  
279-1909  
[sales@k-systems.ru](mailto:sales@k-systems.ru)

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

www.k-systems.ru



# Матрица

Их было пятнадцать тысяч. Пятнадцать тысяч, среди которых вы не нашли бы двух совершенно одинаковых. Еще не существуя вполне, только возникая из небытия на поверхности кристаллической тверди, они уже стояли в строю идеально ровными шеренгами по пять тысяч в каждой. Не нуждаясь пока в командах, не имея связи с внешним миром, они медленно росли согласно воле рассчитавшего их творца. Прошло заданное время — и вот система сформирована. Тонкие усики протянулись от кристалла и застыли, впечатанные в контактные площадки. Толстая прозрачная броня перекрыла до-ступ агрессивным веществам. Теперь они — пятнадцать тысяч — стали единой сущностью. Матрицей.

**О** значенная матрица — важ-нейшая часть любого скане-ра, его «глаза». Действие это-го устройства немного напоминает работу переводчика: изменения цвета и яркости светового потока оно переводит в электрические сиг-налы, понятные всем остальным электронным «коллегам». Ну или почти всем. Можно взять какие угодно процессоры, контроллеры

и усилители, осветить их самой яр-кой лампой и ждать реакции, пока не надоест. Результат будет нуле-вой, ибо все они к свету не чувстви-тельны, если угодно, — незрячи от рождения. Другое дело — матрица. Падающий световой поток букваль-но «вышибает» электроны из ее чувствительных ячеек. Чем ярче свет — тем больше электронов, тем сильнее будет ток, когда эти элек-



троны побегут из накопителей в схему сканера. А там их ждет це-лая толпа «специалистов» — по уси-лению, по преобразованию и прочей

обработке, поэтому в дальнейшей работе над изображением помощь матрицы уже не требуется.

Но это все общие рассуждения. Теперь рассмотрим практическую сторону дела. Большинство совре-менных сканеров для дома и офиса строятся на матрицах двух типов, CCD или CIS. Прежде всего сей факт порождает два основных во-проса: в чем разница и какой тип лучше? Разница между этими ска-нерами видна невооруженным гла-зом: CIS-аппараты совсем плоские, высота их корпуса порядка 40–50 мм. CCD-сканеры несколько толще (правда, в последнее время стали появляться модели, имеющие весьма малую высоту корпуса, на-

## CCD против CIS

### Разрешение

#### CCD

Недорогие сканеры с CCD-матрицами имеют на сегодняшний день оптическое разрешение до 2400 dpi.

### Глубина резкости

Сильная сторона CCD-технологии. Глубина резкости достигает 15–20 мм. Конечно, на большом расстоянии мелкие детали изображения начинают расплываться, но все еще остаются видимыми и не теряют цвета.

### Воспроизведение цвета

Хорошее. Эта характеристика зависит не только от свойств матрицы, поэтому разные аппараты могут демонстрировать существенно отличающееся качество.

### Быстродействие

Быстродействие CCD-сканеров в среднем выше, но не из-за свойств матриц.

### Размеры

Самый компактный блок оптического преобразования, построенный на CCD-матрице, имеет высоту около 35 мм.

### Стоимость

Матрица, плата вспомогательной электроники, не менее трех зеркал, объектив и какое-нибудь основание для размещения всего этого. Относительно дорого это, товарищи!

#### CIS

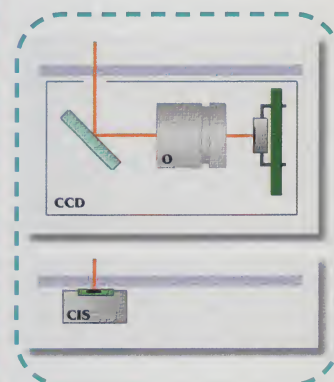
У сканеров на базе CIS-матрицы достижения скромнее: до 1200 dpi.

Не превышает 2–3 мм у лучших представителей класса. Порой вендоры заявляют о новых чудо-технологиях, избавляющих от этого недостатка. Однако отметки 3 мм так никто и не преодолел.

Примерно то же самое, но несколько слабее. Плюс ко всему прочему при наличии сторонней подсветки цветопередача сильно ухудшается.

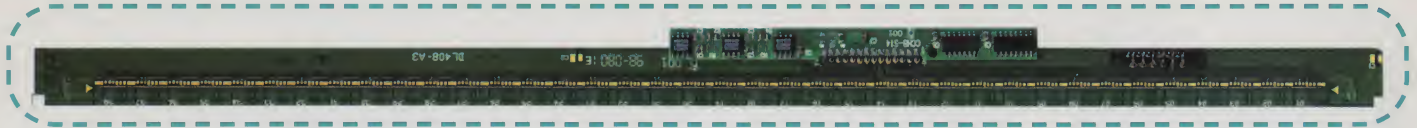
В этом вопросе лидерство CIS-технологии бесспорно. Высота самого миниатюрного блока — 8 мм.

Второе очевидное преимущество CIS-технологии. Кроме самой матрицы потребуется только механическое устройство, в котором ее можно закрепить.



Большая глубина резкости CCD-преобразователя (вверху) достигается за счет применения объектива (обозначен буквой O). Правда, понадо-бится еще не меньше трех зеркал (для простоты нарисовано только одно), чтобы CCD-сканер мог нор-мально работать





CIS-матрица, извлеченная из блока преобразователя. Ее длина соответствует ширине листа формата A4 — примерно 210 мм. Оптическое разрешение сканера, из которого она извлечена, — 300 dpi

пример HP ScanJet 2200C или Umax Astra 3400/3450).

Но основное различие все-таки не в этом. Главное то, что в силу «врожденных качеств» CIS-преобразователь имеет совсем небольшую глубину резкости. Иначе говоря, положив на такой аппарат книгу или толстый журнал, вы получите скан с размытой полосой посередине, там, где страницы не прикаса-

ются сторонней засветки (например, от лампы на столе).

Конечно, все это не означает, что сканеры, построенные на CIS-преобразователе, ни на что не годны. Они находят свое применение там, где работают не с книгами, а с оди-ночными листами или фотографиями. Листок бумаги, фотокарточку всегда можно плотно прижать крышкой планшета, а если при этом

деньгами — эта разновидность стоит дороже аналогов на базе CIS. Разницу в цене нельзя назвать огромной — в среднем \$30–40, но и Рокфеллеров с Ротшильдами среди нас не так много. Думайте сами, решайте сами. Единственный совет — прежде чем сказать: «Я выбрал! Покупаю вон тот прибор с зеленой крышкой!», постарайтесь все для себя прояснить, как можно лучше представьте себе все «за» и «против». Сканер — довольно сложное устройство, в нем немало разных премудростей и помимо CCD (или CIS).

Мощный ключевой транзистор открылся, пропуская полноводную реку электрического тока к входу осветителя. Чуть слышно загудело, все ощутили, как пару раз нервно вздрогнули цепи питания. Бешеные пики высокого напряжения взвились, потрескивая, на выходах инвертора и ударили в электроды газоразрядной лампы. И вспыхнул свет.

Осветитель — название общее. Обычно так именуют небольшой, но мощный блок, задача которого — включать и выключать лампу сканера (или то, что лампу заменяет). В сканерах, построенных по CIS-технологии, иногда вместо лампы применяют линейки светящихся под напряжением диодов — они потребляют намного меньше энергии. Зато, правда, светят не особенно ярко, так что большинство сканеров все-таки подсвечивают оригинал при помощи ламп. Большинство пользователей также предпочитают выбирать аппараты, по планшетам которых ездит на каретке яркая лампа. А для того чтобы эта лампа зажглась, на нее нужно подать высокое (несколько сотен, а то и тысяч вольт) напряжение. Вырабатывает его схема, называемая инвертором.

Потоки фотонов изливались на поверхность матрицы. Световые лучи, отраженные от белого бумажного листа, трижды отброшенные зеркалами системы наве-

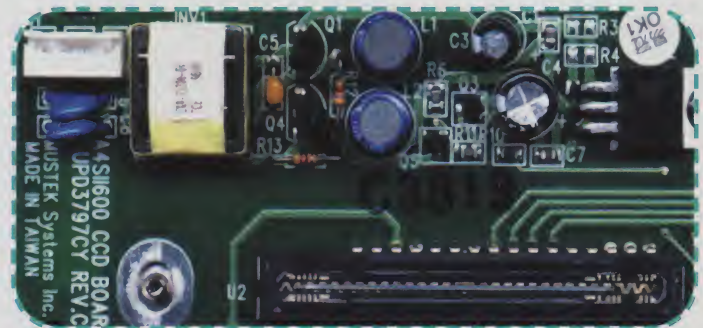


А это несколько модификаций CCD. На базе этих матриц можно построить планшетные сканеры с оптическим разрешением 300, 600 и 1200 dpi. Кто хочет попробовать?

лись к стеклу планшета. А CCD такого дефекта не имеет, поскольку в его преобразовательном блоке обязательно устанавливается объектив, фокусирующий лучи на поверхности матрицы. Как раз наличие объектива (а также системы зеркал) и не позволяет сделать сканер столь же компактным, как его CIS-собрать. Зато выигрыш в качестве очевиден. Плюс ко всему прочему CCD-аппараты куда меньше бо-

не ставить сканер прямо под лампой, то и качество картинки получится нормальное.

Так какой же сканер лучше выбрать? Ответ прост: ориентируйтесь на ваши задачи и средства. И помните, что за все приходится платить. Сканеры с преобразователями типа CCD, безусловно, удобнее. Но за удобство работы с ними платить придется тоже. Причем платить в буквальном смысле,



Часть платы, занятая элементами инвертора. Кстати, узнаете, что это в правом нижнем углу? Точно, это она — матрица, при исполнении служебных обязанностей



CIS-сканер Mustek ScanExpress 1200 CU. Оптическое разрешение 600 dpi



CCD-сканер AGFA SnapScan 1212U. Оптическое разрешение 600 dpi

дения, точно фокусировались объективом и без труда проникали сквозь прозрачный защитный слой. Пятнадцать тысяч элементов трудились не покладая рук: поглощали фотоны, отбирали их энергию и накапливали в своих ячейках. Выходные регистры то и дело открывались подобно шлюзам, выплескивая накопленную энергию. Вспомогательные устройства спешно перебрасывали электрические заряды к входу преобразователя и вновь принимались за регистры, прежде чем ячейки матрицы начинали переполняться.

Какова бы ни была матрица, насколько ни была бы она хороша, но для управляющего сканером





процессора ее выходной сигнал ничем не отличается от шумов, бродящих по любой электронной схеме. Используйте хоть CIS, хоть CCD, все равно на выходе вы получите некую змеящуюся кривую. А процессор просто не способен воспринимать подобные сигналы (их обычно называют аналоговыми или непрерывными). Что делать, если обязательно нужен цифровой код, либо ноль, либо единица, и никаких кривых? Где этот код взять?

Для того чтобы помочь процессору «найти общий язык» с матрицей, требуется специальный преобразователь. Полное имя этого устройства — аналого-цифровой преобразователь (АЦП). Поверьте, это настоящий профессионал, его основная специальность — преобразование непрерывных (аналоговых) сигналов в цифровой код. Выглядит сей процесс примерно так: сначала АЦП оценивает входное напряжение (нечто похожее делает продавец в магазине, подбирая набор стандартных гирек того же веса, что и товар). Потом, когда напряжение измерено, он в цифровом виде сообщает результаты процессору. А тот вместо непонятной кривой получает удобные ряды нулей и единиц, и в результате все довольны. Давай-

те на минутку представим себя в роли процессора и поинтересуемся, что происходит на выходе АЦП, если меняется входное напряжение? Подадим на вход, например, 3 вольт, потом 5 вольт. На выходе преобразователя поочередно появятся следующие комбинации сигналов: сначала 00000011, потом 00000101. Если вы по-прежнему считаете себя процессором, то для вас должно быть очевидно: это цифры 3 и 5 в двоичном коде.

Кстати, весьма важная характеристика — количество этих самых нулей/единиц, которыми АЦП выражает измеренное значение, — разрядность. Измеряется она в битах или байтах. Почему ее считают важной? Об этом чуть позже, а пока для наглядности позволю пример: представьте, что вы еще не вышли из роли процессора. И рук у вас поэтому две, а скажем, восемь. Каждая рука — один бит. Если есть в крайней левой руке апельсин (сигнал), то значение этого бита равно единице (1), если нет апельсина — нулю (0). А когда вы посмотрите на все восемь рук сразу, узнаете значение целого байта (1 байт = 8 бит).

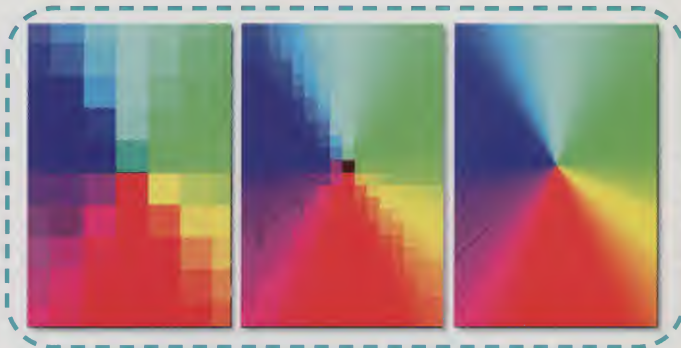


И разрядность ваша, товарищ процессор, равна одному байту. Пусть апельсины у вас есть в первой, пятой и восьмой руках. Тогда значение вашего байта записывается так: 10001001. Приятного аппетита!

Вернемся к АЦП. Итак, почему важна разрядность преобразователя? Потому, что от нее прямо зависит точность его работы и измерения входного сигнала. Посудите

сами: когда имеется всего один бит (одна рука), то оценивать можно только так — есть апельсин или его нет. Если мы располагаем двумя битами, то уже можно различать целых четыре состояния: два апельсина; один — в левой руке; один —

в данном случае одно и то же. Ведь матрица оценивает, а преобразователь рассчитывает не что иное, как цвета точек, из которых сложено изображение. Чем больше разрядность АЦП, тем правильнее сканер сможет передать цвет каждой точ-



**Почему важна разрядность преобразователя? Чем больше частей, на которые разрезана картинка, тем понятнее изображение. Чем больше разрядов — тем точнее передача информации**

в правой руке; апельсинов нет. Лично мне больше нравится первое состояние, а вам? И так далее в том же духе. Заметим, что наш пример для наглядности несколько упрощен, но настоящая двухбитная микросхема действительно различает четыре состояния: 00, 01, 10, 11. Короче говоря, чем больше бит у АЦП, тем он правильнее переводит процессору сигналы матрицы.

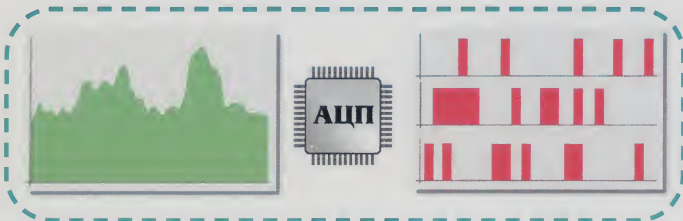
Сегодня на прилавках магазинов можно встретить недорогие сканеры, в которых работают преобразователи с разрядностью от 24 до 42 бит. Теоретически всегда лучше выбирать аппарат, у которого разрядность больше. Но при этом следует учитывать одну тонкость: иногда производители крупно пишут на коробках: «48 bit», а где-нибудь в уголке мелким шрифтом уточняют: «software 48 bit, hardware 36 bit». Это означает, что большая красивая цифра не имеет никакого отношения к точности установленного в сканере АЦП. Реальная разрядность преобразователя в этом примере составляет 36 бит. Вот на нее и надо ориентироваться. Кстати, в домашней практике различия между результатами работы 36- и 42-битных сканеров практически незаметны. Для справки: видеокарта обычно выводит на монитор 24-битное (TrueColor) изображение, да и человеческий глаз способен различить примерно столько цветов, сколько описывается 24 битами. Это, заметим, весьма приличное количество: 16,7 млн.

Возможно, кто-нибудь спросит: «Но в прайс-листе ни слова о разрядности, там написано только про какую-то „глубину цвета“, как же быть?» Все просто, разрядность АЦП и глубина цвета сканера — это

ки изображения. И тем больше изображение будет похоже на оригинал. Вот простой пример: на рисунке вы можете видеть три варианта одного и того же пейзажа. Разница между ними заключается только в количестве бит, используемых для описания цвета каждой точки: 1 — для верхней, 8 — для средней, 24 бита — для нижней картинке.



**Три основных цветовых формата. Сверху вниз: черно-белый (для записи цвета каждой точки используется 1 бит), полутоновой (8 бит), цветной (24 бит).** Больше цветов, чем записывается 24 битами, человеческий глаз различить не может



Так работает АЦП: слева — непрерывный входной сигнал, справа — двоичный выходной. Обратите внимание: слева одна линия, справа несколько. Количество выходных линий называется разрядностью и измеряется в битах, каждая линия — один бит. На этом рисунке, например, вы видите 3-разрядный АЦП (существует только в воображении автора)





Преобразователь нравился эта работа. Он полагал, что у него хорошо получается: быстро и точно оценив величину очередного сигнальчика, плывущего на входе капризной змейкой, он в тот же момент сообщал результаты процессору. Рассыпть нулей и единиц, в нужном порядке разложенная по выходной шине, вызывала обычно одобрительное хмыканье начальства — отлично, дескать, эти я записал, давай следующие. И преобразователь «давал», стараясь не отставать от задающей темп тактовой частоты.

Большинство современных сканеров построены на базе специали-



**Инструкции на все случаи жизни** процессор получает из постоянной памяти (firmware). Иногда для их хранения используются такие вот чипы. Записать в них что-либо можно только один раз, и делается это обычно в заводских условиях

иногда модели, у которых процессор занимается, кроме того, поддержанием связи с компьютером (выполняет еще и работу контроллера интерфейса, о котором речь пойдет чуть позже). Как правило, процессор «не знает» сам, что и когда де-

лать, все необходимые инструкции заранее записываются в специальную постоянную память.

Кстати, не путайте память постоянную с памятью оперативной, называемой также «буфером» (о ней поговорим немного позже). Постоянная память может быть встроена внутрь самого процессора или стоять неподалеку от него в виде отдельной микросхемы. Содержимое ее обычно называют firmware, иногда — прошивкой, по сути, это то же самое, что BIOS компьютера. Некоторые профессиональные сканеры допускают обновление firmware, но в недорогих моделях этого обычно не требуется. Их процессоры и так неплохо справляются со своими задачами.

А что же такое этот самый «буфер»? Так иногда называют оперативную память сканера. Когда сканер включен — туда можно писать какие-нибудь нужные вещи, а потом читать их или просто стирать при ненадобности. Обычно всем этим занимается процессор сканера, использующий буфер для формирования и хранения отсканированной



**Микросхема оперативной памяти** производства Mitsubishi. Может оказаться, что в вашем сканере стоит именно такая «многоножка»! Работает, так сказать, записной книжкой процессора, благо обновлять данные в оперативной памяти можно сколько угодно

картинки. Содержимое памяти при выключении сканера, конечно, обнуляется, пропадает. Процессор тоже может в любой момент «сбросить» все записанное (что и делает каждый раз, узнав, что очередной фрагмент собранной им картинки уже целиком отправлен в компьютер). Для обнуления содержимого ОЗУ достаточно подать один сигнал на специальный вход микросхемы.



Будем знакомы: LM9830VJD от National Semiconductor, центральный процессор сканера. Подключите к этой микросхеме матрицу, двигатель, память, контроллер интерфейса — и добро пожаловать на мировой рынок сканеров с новой моделью!

зированного процессора. Почему именно процессор? Потому что сканер, собранный на транзисторах, вряд ли поместился бы даже в шкаф. Так что идея собрать все вычислительные каскады в одном чипе сберегла вам, по крайней мере, полкомнаты свободного пространства. Да здравствует процессор! В задачи этой микросхемы входит управление и согласование действий всех цепей и узлов, а также формирование изображения. Встречаются



Это транзистор. Если вы будете собирать сканер не на процессоре, а на таких вот транзисторах, то сканировать придется во дворе. Поскольку в комнате получившийся аппарат может и не поместиться

## Какие бывают сканеры?

### Ручные

**Особенности:** компактные устройства, слегка напоминающие «мышей» с большими головами. Сейчас практически вытеснены более совершенными моделями и не пользуются особой популярностью. **Недостатки:** небольшое оптическое разрешение и неудобство использования. Сегодня из многочисленного некогда племени «ручников» можно встретить разве что сканеры штрих-кодов.

### Листовые, они же протяжные

**Особенности:** работают, как факс, протягивая через себя бумажный лист. Хороши для офиса, особенно при недостатке свободного места. Есть паратройка свежих моделей — для сканирования визитных карточек.

**Недостатки:** разрешение редко бывает выше 300 dpi. Этот тип тоже постепенно уходит в прошлое, чему способствует снижение цен на более мощные и универсальные планшетные сканеры. Тех же визиток на планшете уместится в 10 раз больше...

### Планшетные

**Особенности:** самый распространенный тип сканеров. Недорогие, удобные и неприхотливые планшетники давно уже освоили работу с прозрачными оригиналами и сканирование пачки листов за один раз. Must have!

**Недостатки:** планшетникам не стоит вторгаться на «чужие территории» — слайд-сканеры лучше обработают пленку или слайд, скоростные аппараты быстрее оцифруют пачку бумаг...

### Слайд-сканеры

**Особенности:** ориентированы на качественную обработку слайдов и пленок. Среди недорогих план-

шетных сканеров нет моделей, способных с тем же качеством оцифровать прозрачный оригинал. **Недостатки:** довольно дороги (по сравнению с планшетниками). Покупать слайд-сканер домой имеет смысл только при наличии качественно отснятых фотопленок (или хотя бы при умении отличать такие пленки от любительских).

### Скоростные сканеры

**Особенности:** по конструктивному исполнению иногда бывают похожи на планшетные. Основные отличия — высокая скорость сканирования (десятки страниц в минуту) и обязательное присутствие в комплекте автоподатчика бумаги. **Недостатки:** стоят в несколько раз дороже планшетных сканеров для дома и офиса. Старшие модели скоростных сканеров настолько велики, что не поместятся на столе. Покупать подобное устройство домой бессмысленно — у вас просто нет бумаги хотя бы на час работы этой машины.

### Барабанные

**Особенности:** токарный станок видели? Вообразите вместо крутящейся металлической болванки прозрачный барабан, к которому приклеены слайды или пленки... Вот это и есть барабанный сканер — мощный профессиональный инструмент оцифровки изображений.

**Недостатки:** с точки зрения обычного пользователя, не нужен такой аппарат дома. А если вам кажется, что нужен, сначала стоит посчитать, за сколько лет окупится устройство, стоящее, по меньшей мере, как десять компьютеров?

Если вы дочитали до этого места, для вас должно быть очевидно: из всех типов домашних сканеров для нас важнейшим является планшетный.



Объем буферной памяти иногда указывается в спецификации сканера. Типовые значения для современных аппаратов — 1 или 2 Мбайт. Придавать этому параметру слишком большое значение не нужно: если он как-то и влияет на быстродействие, то очень мало, практически незаметно. Например, Genius (KYE) ColorPage Vivid III (USB) в одном из тестов отсканировал лист А4 в цвете на разрешении 300 dpi за 87 с, а Avison iVina 1200U (USB) потратил на тот же лист 45 с, хотя объемы буфера у этих моделей одинаковы, 1 Мбайт. Ранее даже выпускались сканеры, вообще обходящиеся без собственной оперативной памяти. Они использовали для тех же целей небольшую область в оперативке компьютера, которую драйвер сканера «арендовал» на время формирования образа.

Процессор увлеченно работал: собирая с выходов преобразователя оцифрованную информацию, он в особом порядке записывал ее в память, составляя фрагмент готовой картинки. Словно мозаику со-



Очень многие SCSI-сканеры комплектуются интерфейсным кабелем с коннектором типа DB-25, идеально подходящим к разъему параллельного порта. Будьте внимательны, не перепутайте выход SCSI-контроллера и параллельный порт — это дорого обойдется вашему сканеру!

бирал. Разрозненные толпы нулей и единиц послушно укладывались по указанным адресам, строчка сменяла строчку. Вот уже начинали вырисовываться какие-то символы, линии... и вдруг — сигнал переполнения! Свободного места в памяти больше нет. Но у процессора была под рукой подсказка на все случаи жизни — микропрограмма. Стоило свериться с ней, и все стало ясно, сомнениям не осталось

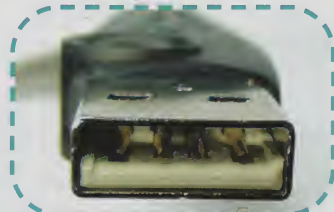
места. Так, первым делом остановить процесс считывания и преобразования, чтобы не терять поступающую информацию. Заодно можно остановить каретку сканера — зачем ей кататься, если все равно считывание остановлено. А вот теперь можно отдать команду контроллеру интерфейса — пусть займется делом, пора данные паковать в пакеты и передавать компьютеру!

Контроллер интерфейса (КИ) отвечает за обмен командами и прочей информацией между сканером и компьютером. Сегодняшний ассортимент сканеров класса SOHO ограничен аппаратами с интерфейсами LPT (EPP), USB, USB v.2.0, SCSI и FireWire. Одно время ходили даже слухи о возможном появлении Bluetooth-сканеров, но пока дальше слухов дело не пошло. Естественно, в аппаратах с разными интерфейсами установлены разные контроллеры. Между собой они несовместимы, поскольку просто «говорят на

С точки зрения пользователя, разницы между этими вариантами реализации КИ нет абсолютно никакой.

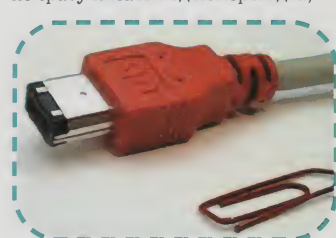
Большинство сканеров популярных в России производителей снабжены одним контроллером интерфейса. Хотя встречаются и «двуязычные» модели (например, HP ScanJet 4470C способен работать и через USB, и через параллельный порт), но это скорее исключение, чем правило. А раз интерфейс в аппарате будет один и сменить его не удастся, стоит задолго до похода в магазин обдумать, какой именно сканер вам будет удобнее подключать и устанавливать. Примите во внимание следующие факторы: совместимость с железом и совместимость с операционной системой. Начнем с железа, благо тут все просто до прозрачности: параллельный порт отсутствует только на «Макинтошах», так что, если у вас PC и пока нет принтера, LPT-интерфейс сразу можно записывать как запасной вариант на все случаи жизни. Почему запасной? По двум причинам: во-первых, это самый неторопливый интерфейс, а во-вторых, он уже откровенно устарел, и LPT-сканеров выпускают все меньше. Если принтер есть, то рассмотрите сперва другие варианты — не стоит заранее планировать два устройства на порт, который рассчитан только на одно. Далее, смотрим на заднюю панель системного блока: свободные USB-разъемы есть? Если есть, смело пишите под номером один: USB.

По простоте подключения с этим интерфейсом конкурировать сложно. Вариант со SCSI-сканером можно сразу писать под номером два, разных языках». Более того, ни в коем случае нельзя подключать сканер к «чужому» для него интерфейсу, от этого «обидчивый» контроллер запросто может спореть. Именно такая участь постигнет SCSI-сканер, подключенный к параллельному порту, поскольку напряжение, присутствующее на LPT-разъеме, заметно превышает допустимые для SCSI-контроллера значения. Совет: не спешите включать ваш аппарат в первый попавшийся под руку порт. Сначала посмотрите схему подключения (в инструкции по эксплуатации) — лучше понять свою ошибку до появления первых клубов дыма.



Похоже, у этого USB-кабеля неплохой аппетит! Если он и впрямь настолько жаден до информации, передача данных не займет много времени

Чаще всего КИ выполняют в виде отдельной небольшой микросхемы, как, например, весьма популярный у разработчиков сканеров младшей ценовой категории Zilog Z53C8003V — контроллер интерфейса SCSI-II. Однако иногда производители решают немного сэкономить и передают функции КИ основному процессору (это реализовано, например, в «однокристальном сканере» TLC8188CDA от Texas Instruments, способном поддерживать «общение» по интерфейсу LPT).



Разъем кабеля FireWire (IEEE-1394) для красоты сделали оранжевым. Или это намек на то, что fire означает «огонь»? Скрепка в кадр попала случайно, для подключения по FireWire она не нужна и в комплекте не поставляется

на тот случай, к примеру, если ваша любимая операция не поддерживается USB. Такие крупные новинки, как FireWire и USB v.2.0, можно дописать в конец списка: пока эти интерфейсы не распространены так широко, как LPT, USB и SCSI. А это верный признак того, что вместо работающего сканера есть шансы получить «развлеченье» на пару недель.

## Какие сканеры заработают под вашей операционной системой?

	LPT	SCSI	USB	FireWire	USB v.2.0
Windows 3.x	Д	Д	—	—	—
Windows 95	+	+	—	—	—
Windows 95 OSR2	+	+	A	—	—
Windows NT	+	+	—	—	—
Windows 98	+	+	+	—	—
Windows 98 OSR2	+	+	+	—	+
Windows 2000	Д	Д	Д	+	+
Windows ME	Д	Д	Д	+	+
Windows XP	+	+	+	+	+
MacOS 7.0 и выше	—	+	+	?	?

Раз система не указана на упаковочной коробке или в спецификации сканера, надежды немного. Если вы не профессиональный программист с опытом написания TWAIN-драйверов, то мой вам совет — лучше не связывайтесь.

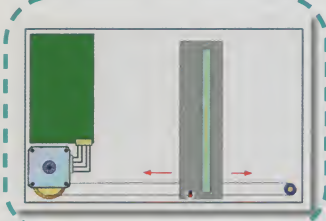
По табличке можно определить, какие интерфейсы поддерживаются разными операционными системами. Буква А означает, что для работы с таким сканером придется ставить некий апдейт или патч, Д — проблем принципиального характера нет, но в комплекте сканера может не оказаться драйверов для данной системы (особенно вероятна такая ситуация для сканеров, выпущенных 2–3 года назад). Вопросительный знак говорит об отсутствии достоверной информации... то ли заработает, то ли нет. Если нет желания проверять экспериментальным путем, лучше подобрать сканер с таким интерфейсом, для которого в таблице стоит +. Так у вас будет куда меньше шансов получить неприятный сюрприз.





Список готов? Отлично, осталось свериться с табличкой и выбрать первый от начала интерфейс, работающий с вашей операционной системой.

Контроллер интерфейса со всей возможной скоростью паковал пакеты. Хватал байты с внутренней шины, прикреплял краткое описание (что, кому, куда) и отправлял по линии связи в компьютер. Едва успев услышать подтверждение, что пакет получен и повреждений нет, хватал следующий байт, следующий, следующий... Уф! Кажется, все отправил, шина пуста. Значит, отсканированный кусок картинке полностью переписан и сохранен на компьютер. Процессор, наверное, уже обнулil содержимое памяти, освобождая место для новых результатов. Сейчас включится двига-



Примерно так построен протяжный механизм всех SOnO-планшетников. Двигатель вращает редуктор, а тот передает усилие на тросик или рубчатый ремень, который тянет каретку вдоль планшета

тель и потащит каретку дальше вдоль листа!

Двигатель грустил и злился. Мощный и послушный, в новеньком металлическом корпусе, он грустил из-за того, что считал себя недостаточно интеллектуальным. И все больше склонялся к мысли, что в этом немалая доля вины его создателей. В самом деле, что им стоило научить его хоть каким-нибудь умным вещам? Да взять хотя бы направление вращения: могли ведь, могли вставить специальную штурковину, чтобы он сам мог решать, куда крутиться, направо или налево! Так нет же, нет в нем ничего такого... Вот и приходится во всем слушаться того, кто присылает команды откуда-то с зеленой платы. Можно подумать, оттуда лучше видно, куда теперь надо вращаться! Можно подумать, кто-то еще умеет так точно проворачивать тяжелый редуктор! Двигатель мог бы и дальше рассуждать в том же духе, но в этот момент кто-то на плате решил, что пришло время ехать дальше, и включил напряжение.

Двигатель, о котором идет речь, иногда еще называют шаговым (step motor). Этот электрический мотор

есть в каждом планшетном сканере. Он вращает редуктор (специальные шестеренки) и приводит в движение каретку, на которой ездит вдоль сканера матрица. Шаговые двигатели действительно не могут сами выбирать направление и скорость вращения, этими вопросами занимается специальная микросхема — контроллер двигателя. Ничего особенно сложного в этой микросхеме нет. В зависимости от команд, присылаемых процессором, контроллер двигателя подает своему подопечному те или иные сигналы. Ну а двигателю, ясное дело, остается только крутиться в ту сторону, куда покажут. Вопрос только в том, насколько точно он сможет перемещать каретку. Параметр сканера, описывающий это умение двигателя, называется механическим разрешением. Часто можно встретить обозначение «600х1200» (вторая цифра в этой записи и есть механическое разрешение, тогда как первая указывает разрешение оптическое).

Это, конечно, понятно, но кто за все платит (кто обеспечивает работу всех этих устройств)? Матрица, процессор, преобразователь, интерфейс, двигатель да плюс еще всякие вспомогательные схемы и схемки — откуда берется энергия, необходимая для их нормального функционирования? Для этой цели в каждом сканере есть блок питания. Именно это устройство работает «снабженцем», поставляя во все каскады необходимый ток, поддерживая



**Шаговый двигатель.** Он может поворачивать шпиндель в обе стороны, причем совсем небольшими шажками. Благодаря этому всегда есть возможность переместить каретку сканера на строго определенное расстояние

в ключевых узлах схемы нужно напряжение. Блок питания — это не только тот адаптер, что включается в розетку; на основной плате сканера тоже установлены специальные элементы, отвечающие за стабильность поставляемого напряжения.

Говоря о блоках питания, в первую очередь следует обратить внимание на правильность выбора. Нет-нет, в магазине ничего выбирать не придется — блок поставляется в комплекте сканера, всегда в количестве одной штуки. Речь о другом: худшее, что можно сделать со сканером, — подключить его к «чужому» адаптеру. Даже внешне

## Дополнительные устройства для планшетных сканеров



**HP ScanJet 4470C.** При помощи этого сканера вы сможете оцифровать не только бумажные документы, но и фотопленки. Обратите внимание на устройство справа. Оно-то и дает возможность работать с прозрачными оригиналами. Называется такое устройство слайд-модулем или (реже) трансадаптером (от англ. transparency — прозрачность).



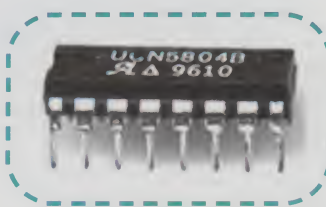
**Umax Astra 2400S с автоподатчиком бумаги.** Сколько листов подряд вы желаете отсканировать — 10, 20, 60? Нет проблем. Если сканер оснащен таким (или похожим) устройством, подобная задача решается в два действия. Первое: кладем пачку в приемный лоток ADF (Auto Document Feeder, он же — автоподатчик). Второе — нажимаем кнопку «Сканировать». Через пару минут пачка уже в выходном лотке, а у вас на экране — 20 новых картинок. Красота, да и только!

похожие блоки запросто могут выдавать совершенно разное напряжение. А как себя чувствует сканер, который вместо 12 вольт постоянно на напряжение получил, скажем, 9 вольт переменного? Примерно так же, как человек, выпивший вместо стакана чая чашку керосина... плохо ему будет. Не стоит своими же руками производить подрыв нежного любимого устройства! Потратьте лишние пять секунд, прочтите надпись на шильдике блока питания, дабы не играть со сканером в «русскую рулетку».

Мы рассмотрели основные узлы домашнего планшетного сканера. Все рассмотрели? Все. Ну что же, давайте соберем из этих самых узлов работающий сканер. Вот основная плата (ее иногда называют, подобно компьютерному аналогу, материнской), на ней установлены процессор, АЦП и контроллер ин-

терфейса со всей необходимой «обвязкой», а в уголке приютился контроллер двигателя. Зачем, спросите вы, нужна какая-то «обвязка»? Многие микросхемы, особенно большие и сложные, довольно капризны: команды управления им подай, питание подведи, сигналы поднеси, да еще чтобы помех не было и из окна не дуло... Вот и ставятся вокруг чипа всевозможные деталюшки, обеспечивающие «шефу» максимально комфортные условия существования. Все как в жизни, коротко говоря.

Продолжаем: плата установлена в корпус, теперь собираем редуктор (две-три пластмассовые шестеренки) и ставим двигатель. Провода от него подключаем к разъему на материнской плате с той стороны, где замечен был контроллер двигателя. Так, теперь передайте мне, пожалуйста, каретку. Осторожнее, не сдвиньте зеркала, а то изображение получится полосатым. Аккуратно подключаем закрепленную на каретке плату к основной при помощи гибкого шлейфа — по нему побегут к преобразователю сигналы матрицы. Ставим направляющую: по ней, как по монорельсу, будет ездить каретка. Фиксируем в специальной защелке ремень протяжного механизма (а то двигатель будет впуску вращать редуктор, проворачивать ничего не тянущий ремень). Теперь можно закрыть корпус крышкой планшета (той, что со стеклом посередине), затянуть винты и гордо заявить: сканер собран! Не так уж это и сложно. **ME**



**Контроллер двигателя, микросхема серии U.L.N.** Получая от процессора подробные инструкции (куда и насколько шагов требуются подвинуть каретку), она подает на двигатель серии управляющих импульсов. А тому остается только выполнить команду





# НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Сергей Марей

## Тот, кто спасет

*Энергетический террорист не доверяет никому и маскируется так тщательно, что не имеет ни имени, ни клички. Его, мастера конспирации и завсегдатя клиники пластической хирургии, не знают в лицо даже сотрудники особого отдела. Но, когда компьютер вдруг вырубается за секунду до сохранения базы данных, люди, в отчаянии рвущие свои и чужие волосы, знают: все, уже ничего не восстановишь. Это был он...*

**П**рогрессивное человечество давно бьется над проблемой противодействия проидам энергетического терроризма (только не надо мне рассказывать про грозы, жрущих кабели крыс и прочие объективные обстоятельства — уж я-то знаю, чьих это рук дело!). И кое-какие результаты уже достигнуты: прибор, называемый многозначительным словом UPS, дает неплохой шанс провести очередной игровой день без утери данных. Но не всегда. Никакой UPS не спасет, например, от разъявив, сплотившегося о сетевой кабель. Или от стройной ножки секретарши, элегантно наступившей в задумчивости на красную клавишу удлинителя. Точнее говоря — почти никакой.

Ибо есть уже на этом свете UPS, способный противостоять любым попыткам обесточить подопечную машину. Кроме разве что нажатия кнопки Power (можно бы, наверное, предусмотреть и это, но самому-то как тогда компьютер выключать?). Итак, прошу знакомиться: источник бесперебойного питания PowerCard 420VA от израильской компании Guardian On Board. Первый в мире UPS, выполненный в виде PCI-карты. Вместе с аккумуляторной батареей устанавливается внутрь корпуса компьютера, так что машина при необходимости становится совершенно независимой от внешних источников питания. Батарея, кстати, не свинцово-кислотная, как в обычных «бесперебойниках» (прошай, ядовитый электролит!), а никель-кадмиевая (хороша также большим количеством циклов заряд/разряд). Энергии полно-

стью заряженного аккумулятора в идеале хватает минут на 20–25.

«В идеале» — потому что реальное время, даруемое PowerCard оператору безвременно отключенной системы, будет зависеть от потребляемой этой системой мощности. Номинальная мощность PowerCard составляет 420 В·А, что соответствует примерно 250 Вт. Проще говоря, «запитать» собранный на 1-ГГц Athlon'e комп с парой SCSI-винчестеров — не проблема. Можно даже вместе с монитором, благо поставляемый в комплекте силовой кабель-разветвитель поз-

процентов на 70, не больше. Так что с полностью заряженным аккумулятором PowerCard дал бы мне побольше времени.

Подключить оригинальный «бесперебойник» не сложнее, чем любую другую PCI-карту, был бы свободный слот. Устанавливать драйвер не потребуется (и в самом деле — какой драйвер для UPS?). Аккумулятор можно приклеить — он снабжен парой могучих «липучек» — на любую свободную плоскость внутри системного блока, но удобнее всего, разумеется, пристроить его внизу, под слотами рас-

Идея, конечно, интересная... вздумайте: PCI-карта не будет работать без кабеля miniJack-COM.

Зачем же, спросят любознательные, вообще нужно было «городить огород» и делать блок в виде PCI-карты? А вот зачем: на выходе работающего «бесперебойника» присутствует переменное напряжение 220 В, как в обычной розетке, только без помех. Шутить с таким напряжением не рекомендуется, ибо смертельно опасно. Поэтому разработчики поступили хитро: хотя PCI-разъем имеет всего четыре задействованных контактов, PowerCard вполне способен определить, находится ли он внутри компьютера или извлечен. Естественно, вне машины «бесперебойник» работать не будет, просто не запустится. Позаботитесь о вас и о вашем здоровье.

Помимо вас и компьютера, данный экзотический UPS способен также заботиться еще и о модеме (если он внешний). А то ведь знаете, как бывает: гроза, помеха в линии — и все... от модема один корпус остался. Дабы позволить вам в любую погоду бродить по Интернету, не трепеща от страха за периферию, разработчики PowerCard предусмотрели особый защитный контур. Линию нужно подключить на вход контура, модем — на выход. При сильном скачке напряжения сработает, рассеивая лишнюю энергию, встроенный в UPS специальный разрядник. Так что жертв и разрушений не будет.

Почин израильских работников электронной промышленности следует признать удачным. Мелкие недочеты (о, этот внешний кабель!), конечно, имеются... но не все сразу, товарищи! Полагаю, они уже работают над этим. Короче, берите на заметку — прелюбопытнейшее устройство, смею вас заверить! **MC**



### Как вырубить комп, не подходя вплотную?

1. Нажать клавишу выключения сетевого фильтра (удлинителя).
2. Выдернуть вилку удлинителя из розетки.
3. Перерезать силовой кабель в коридоре.
4. Выключить пакетник или вывернуть пробки.
5. Вырубить энергоподстанцию.

*Кстати, от атак типа 1 и 2 не защитит даже UPS. Если он обыкновенный, внешний...*



воляет подключать три независимые нагрузки. Естественно, время, отпущенное при очередном энерготерракте на лихорадочное кликанье по кнопкам Save, при такой нагрузке будет поменьше. У меня, например, в описанной конфигурации UPS продержался 10 мин 12 с. Батарея, правда, была заряжена

ширения. Вставленным в слоты картам он не мешает — высота аккумуляторного блока менее 3 см.

А дальше начинаются чудеса: PowerCard надо... подключать к последовательному порту! Внешним шнуром. Чтобы при исчезновении сетевого напряжения UPS мог сообщить сервисной программе, что переходит на питание от батарей и что информация пора спасать.

### Где купить ИБП PowerCard 420VA

«2КОМ-Сети» тел: (095) 330-45-56, 330-45-47, 330-80-74, <http://powercard.2com.ru>





[www.it-week.ru](http://www.it-week.ru)  
[www.comtekexpo.ru](http://www.comtekexpo.ru)



➤ **BUSINESS TO CONSUMERS**  
PERSONAL COMPUTING EXPO  
MOBILE BUSINESS

➤ **BUSINESS TO BUSINESS**  
(только для специалистов)  
BUSINESS SYSTEMS EXPO  
SOFTWARE EXPO  
E-BUSINESS RUSSIA  
PHOTO PUBLISHING EXPO

➤ **COMTEK CONFERENCE**

За дополнительной информацией  
обращайтесь:

ITE LLC.  
Москва, 129110  
Ул. Щепкина, 42, стр. 2а  
Тел.: 7 095 935 7350  
Факс: 7 095 935 7351  
E-mail: [it-week@ite-expo.ru](mailto:it-week@ite-expo.ru)

➤ **23-26 АПРЕЛЯ 2002**  
**РОССИЯ МОСКВА**  
**ЭКСПОЦЕНТР**

13-Я МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

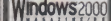
ОРГАНИЗАТОР:



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:



ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:







## ЖЕЛЕЗНЫЕ

**Полноценная система на 333 МГц**

Именно на такой частоте работает память DDR PC2700. Первые модули от компании Nanya уже появились в продаже в Стране восходящего солнца. Там же предлагаются и материнские платы от iWill и Elite Group, поддерживающие этот стандарт памяти. Обе материнские платы предназначены для процессоров Athlon и основаны на чипсетах SiS 645 и ALi MAGiK 1 Rev.C соответственно.

**Тонкость от Umax**

Известная своими сканерами компания Umax объявила о выпуске новой модели AstraSlim 600 класса S0H0. Новинка обладает современными характеристиками: разрешение — 600×1200, интерполируемое до 9600×9600, глубина цвета — 48 бит, интерфейс USB. «Изыюминкой» модели является сверхкомпактный дизайн: толщина сканера составляет всего 3 см.

**Горячие испанские карты**

С чем у нас ассоциируется Испания? Прежде всего с жарким знойным климатом и темпераментным населением. Поэтому не стоит удивляться, что широко известная в узких кругах испанская компания Eucotek выпустила две новые модели видеокарт в серии Argos, предназначенной для экстремальных игроков. Обе карты основаны на чипсете nVIDIA GeForce3 Ti 500. Видеокарт-роллер Argos TIL снабжен патентованной системой жидкостного охлаждения. Однако «жемчужиной» серии является видеоадаптер Argos Ti 600, в котором установлены наиболее быстрые чипы памяти — 3,3 нс.

**Вдохновение от Creative**

Inspire (англ. — вдохновение) — название новой серии акустических систем от Creative. Акустика предназначена для использования с новой звуковой картой



SoundBlaster Audigy. Пока существуют четыре модели: Inspire 2.1 2400, Inspire 4.1 4400, Inspire 5.1 5300 и Inspire 5.1 Digital 5700.

В последней модели, как в самой продвинутой, используются более мощные сабвуфер и центральная колонка, а также внешний декодер, поддерживающий Dolby Digital, Dolby ProLogic, DSP и CMSS.

**Как взломать... собаку?**

Сразу оговоримся, что речь идет не о живой собаке, а о широко известной игрушке от компании Sony — роботе Aibo.



Один хакер-энтузиаст ухитрился добавить дополнительные функции к внутренней программе игрушечного друга. Например, реализована возможность танца под музыку в варианте Disco Aibo.

Все это стало причиной протеста Sony. Во-первых, возможен урон продажам новых модификаций Aibo. Во-вторых, взломанной оказалась защита носителя программы — Memory Stick, а это грозит куда более серьезными убытками.

**Socket в Slot!**

Компания PowerLeap выпустила оригинальный процессорный переходник PL-IP3/T для обладателей материнских плат в исполнении под Slot1. Данный переходник поз-

воляет установить в старую материнскую плату новейший процессор Tualatin от Intel!

Стоит напомнить, что к семейству Tualatin относятся и последние модели из линейки Celeron. Данное решение уже удачно протестировано на большинстве мате-



ринских плат от Abit и MSI. Стоимость переходника составляет \$45.

**«Прежде чем начать игру, пристегните ремни...»**

Вскоре так будет звучать вступление для многих компьютерных игр, если разработка компании Nexcient найдет широкий отклик в массах. Собственно сама новинка называется GameSeat, что в переводе означает «сиденье игрока», и является специальным компьютерным креслом.

Эргономика разрабатывалась с учетом пожеланий игроков, ведь поза пилота настоящего гоночного болида или водителя, крушащего на своем пути все и вся, весьма



специфична. Поэтому предусмотрены выдвижные подставки под джойстик, тротл или мышь.

«Изыюминкой» GameSeat является возможность установки опционального feedback-устройства, которое анализирует звуковые

колебания и преобразует их в колебания физические. Если во время игры вас взорвут ракетой, эффект взрывной волны не заставит себя ждать!

**Писать быстрее, чем читать?**

В мире приводов CD-RW очередная новинка. Компания TDK объявила очередной «прожигатель» дисков — veloCD 32/10/40. Теперь запись CD-R носителя будет занимать приблизительно 4 мин.

Кроме увеличенной скорости записи, veloCD мало отличается от моделей конкурентов. Интересно другое — рост скорости чтения дисков остановился, а скорость записи продолжает расти. Например, недавно появились в продаже



рекордеры со скоростной формулой 24/10/40, а модели, пишущие с 16-кратной скоростью, до сих пор не успели широко распространиться.

**Новый плеер от Eline**

В середине осени компания ЭЛСТ, официальный дистрибьютор Eline в России, представила на российском рынке новейший MP3-плеер Eline EL-MP3P-CDP. Он обладает оригинальным дизайном и основан на последних разработках в области проигрывания цифровой музыки. Возможность воспроизведения композиций, записанных не только на CD-R, но и на мультисессионных дисках CD-RW, максимально удобна для пользователя.

Для комфортности плеер оснащен системой «антишок», обеспечивающей бесперебойное воспроизведение музыки в момент вибрации. Встроенный буфер предназначен для хранения звукового сигнала:





# НОВОСТИ

Сегодняшний выпуск новостей подготовлен согласно рекомендациям лучших «компьютероводов» мира: внешние и внутренние компоненты, «примправы» в виде экзотических устройств — все это необходимо геймеру для счастливой и здоровой жизни!

в течение 120 с при использовании дисков CD-R и CD-RW, а в случае обычных компактв — в течение 40 с. Для истинных аудиофилов включена поддержка битрейта до



320 bps. Максимальное количество проигрываемых файлов расширено до 630, а директорий — до 256. Интересна функция экономии энергии, при которой диск вращается не постоянно, а на время, необходимое для считывания информации в буфер.

## nVIDIA nForce, ваш выход



nVIDIA наконец-то объявила о выходе чипсета nForce, известного также под именем Crush. Набор системной логики разработан для процессоров AMD, поэтому материнские платы на его базе будут выпускаться в исполнении под Socket A. Чипсет состоит из двух микросхем, отвечающих за изображение и звук, и обеспечивает поддержку DDR-памяти.

Одна из микросхем, IGP (integrated graphics processor), снабжена встроенным графическим ядром на базе GeForce2 MX, что делает чипсет самым быстрым на сегодняшний день решением в области интегрированной графики.

Вторая микросхема, MCP (Media and Communications Processor), среди своих прочих возможностей не только поддерживает шесть каналов USB, два канала ATA/100, сетевые интерфейсы Ethernet 10/100 и HomePNA 1.0/2.0,

но и полностью аппаратное ускорение звука по стандарту DirectX 8, включая кодирование Dolby Digital 5.1.

Первыми производителями материнских плат на данном чипсете должны стать ASUS, Abit и MSI. При этом будут выпускаться две его разновидности — n420 и n220 с урезанной вдвое шиной данных.



## Клавиатура? Геймпад? SpeedPad!

Компания с русским названием Belkin Components, занимающаяся производством периферии и комплектующих для PC, Mac, Palm, Sony PlayStation и т. д., выпустила оригинальное устройство для игроков — Nostromo n50 SpeedPad.

Сам манипулятор является по своей сути геймпадом, но для одной руки.

SpeedPad снабжен 8-позиционным джойстиком, колесиком тротла и 10-ю программируемыми клавишами. Разработчики заявляют, что в играх жанра action он спосо-



бен заменить клавиатуру. При этом SpeedPad не отменяет использование обычной мыши и как раз предназначен для их совместного применения. При этом разработчики заверяют, что лучше всего он работает в паре с мышью Nostromo n30 Game Mouse.

## Апгрейд кулера

Не секрет, что многие компании делают деньги на производстве специальных комплектующих, пред-

назначенных только для модернизации ПК. Так результатом усилий инженеров Thermaltake, известного производителя систем охлаждения для различных чипов, стала оригинальная насадка на процессорные кулеры — StormFan, состоящая из дополнительного радиатора и высокоскоростного (до 7000 об/мин) вентилятора.



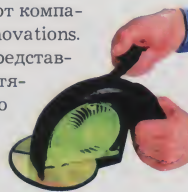
В первую очередь она предназначена для высокоскоростных Athlon'ов, тепловыделение которых стало притчей во языцех. Впрочем, применение этой насадки оправданно и для любых других «горячих», разогнанных, процессоров.

Установка очень проста: достаточно снять старый вентилятор и прикрутить на его место StormFan. При этом апгрейду подлежат только модели от самой Thermaltake — Chrome Orb, Mini Chrome Orb, Golden Orb, Mini Golden Orb, Indigo Orb и Dragon Orb.

## Воскрешение дисков

Именно этим занимаются продукты под названиями SkipDoctor, GameDoctor, DataDoctor и DVDDoctor от компании Digital Innovations.

«Доктор» представляет собой чистящее устройство для компакт-дисков, работающее по патентованной технологии. Разработчики уверяют, что восстановлению поддаются такие дефекты поверхности, как мелкие царапины, следы пальцев, абразивные потергости. Также существуют варианты устройства с электромотором. **MS**



## Pentium 4 на 3 ГГц

Подобный опытный образец был продемонстрирован на конференции разработчиков в Санта-Кларе, США. Изготовленный по 0,13-микронной технологии, этот процессор согласно планам Intel должен поступить в продажу в конце 2002 г. В то же время к 2007 г. Intel представит новые процессоры, работающие на частотах порядка 20 ГГц!

## «1000 песен в кармане»

Под этим девизом Apple начинает продажу своего первого MP3-плеера iPod. Заявленное количество композиций должен обеспечить встроенный жесткий диск емкостью 5 Гбайт, а литийполимерный аккумулятор гарантирует до 10 ч непрерывного воспроизведения.

Помимо стильного дизайна, «яблочные» инженеры серьезно поработали и над начинкой. iPod «понимает» такие форматы записи, как MP3, WAV и AIFF, снабжен FireWire-интерфейсом (что немаловажно, учитывая объем памяти плеера) и поддерживает четыре языка, включая японский. Единственной ложкой дегтя является способность плеера работать только под операционной системой MacOS.

«Прежде чем начать игру, пристегните ремни...»



## Записывать стало проще

Не секрет, что для записи компакт-дисков нужен не только пишущий привод, но и специальное программное обеспечение. При этом разобратся в тонкостях настроек разных программ достаточно сложно. Поэтому компания Philips совместно с другими разработчиками CD-RW-приводов и ПО, в числе которых Sony и Microsoft, предложила технологию EasyWrite.

Данная технология позволит сначала при записи дисков CD-RW, а позднее и DVD отказаться от специальных программ и обращаться с дисками как с дискетами. Сейчас уже существует похожее программное решение для дисков CD-RW — DirectCD. Важным отличием технологии EasyWrite является ее исполнение на аппаратном уровне и независимость от операционной системы. Первые пишущие приводы с поддержкой EasyWrite появятся в первой половине 2002 г.



...Между прочим, у нас праздник. Нет, ошибаетесь. Вовсе не День Конституции. День Конституции — это у породистых лошадей и гладких фотомоделей такой профессиональный праздник, когда они свою конституцию лелеют. Юбилей у нас. 12 декабря, между прочим, всему журналу «MegaGame» исполнилось три годика. И что?

Этого никто даже в самом-то журнале не заметил. Помнится, с Осликом Иа-Иа тоже такой же казус приключился... Но к Ослику хотя бы пришли Винни-Пух и Пятачок с какими ни есть, а подарками. А к нам, спрашивается, кто придет? А некому к нам прийти, кроме Краеведов. На Рождество, помнится, Три Волхва приходи-

ли, а у нас вот — Три Краеведа. Тоже неплохо. Плохо только, что когда приходят Краеведы, то это соответственно уже и не праздник, а приход Краеведов. А когда у Краеведов приход, они такое начинают нести... Вот Волхвы по приходу своему ладан и смиру принесли. Смирные такие были Волхвы. А наши Краеведы по приходу совсем другое несут...

## В Новый год — без дедовщины!

Три Краеведа разоблачают Деда Мороза



«Вовсе, это несправедливо! — возмущался Третий Краевед, с кряхтением втаскивая в редакцию позвякивающие ящики. — У нас что? У нас Рождество Журнала. И новый год его жизни. А кто должен подарки на Рождество и Новый год дарить? Дедушка Мороз. Так почему ящики я таскаю? Где же этот отморозок?»

«Разбежался», — презрительно ответил Дух Казакова, плавающая под потолком. Дух как явление нематериальное материальных ценностей носить не мог, а духовных ценностей тем более не переносил.

«Так тебе дедушка и придет на две недели раньше срока. У него же график сдачи подарков, понимать надо!»...

«График сдачи! — разгорячился Третий. — Это у бомжей бывает график сдачи! Сдачи этих... материалов... из-под подарков... Да кто он такой вообще, отморозок ваш графический?»

«Именно графический! — встрял нервный Питый Краевед. — Я бы даже сказал, цифровой, а иногда аналоговый. И вообще он не один. Это заговор такой, вот я сейчас разоблачу...»

## Деды Морозы идут за тобой...

...Ну кто, собственно, такой, этот самый дед? Что мы вообще знаем об этом героическом мужике? Известно, что он всегда ходит с мешком, в котором, предположительно, находятся подарки. Его нос красен, что наводит на мысли о злоупотреблении некоторыми веществами, его борода длинна и бела, в связи с чем его и окрестили «дед». Предположительно, не боится холода. Из близких родственников известна некая Снегурочка, которая является то ли внучкой, то ли дочкой деда. Иногда бывает виден в нескольких местах одновременно, в связи с чем некоторые уверены в том, что он вездесущ. Вот, собственно, и все.

Однако разве этого достаточно? Это же ничто — практически любой персонаж любой компьютерной игры подходит под это описание! Сбрил себе Дед Мороз бороду, снял кафтан, одел латы — вот вам и Саревек из Baldur's Gate. Мешок у каждого





персонажа с собой имеется, любой хабар, хранящийся в нем, можно назвать подарочком, а защита от холода достигается элементарным заклинанием «resist cold»...

И кстати, о вездесущности. Как вы думаете, в скольких местах вот хоть сейчас одновременно находится Саревок или какой другой компьютерный герой? В тысячах мест!



Мороз может скрываться под любой личиной! Куда ни глянь — всюду они. Кейн из Command & Conquer? Он. Во-первых, он лысый, из чего ясно, что этот тип специально сбрил волосы, а во-вторых, отморозок первостатейный. Дюк Ньюкем? Тоже он. Правда, я не знаю почему, но нюхом чую — он. И даже Лара Крофт — он. Только сделавший операцию

по смене пола. На худой конец Снегурочка.

Короче говоря, вокруг сплошная засада. Они нас окружают. И не только в играх. Вы, да-да, вот вы уверены, что вы не Деда Морозы? Стопроцентно уверены? А что у вас в мешках (сумках, карманах)? Не подарки? А как вам погодка? Не мерзнете? Отвалите, отвалите от меня коварные отмороженные старики!

«Б ум-м-м!» — с тяжелым громом барабана отеческая длань Первого Краевода опустилась на затылок Питого. Питый перестал биться в припадке и застенчиво замолчал.

«Опять паникуешь? — ласково спросил Первый. — Логика у тебя хромает. Да, мы отмороженные, так это по велению души, а не по физическим свойствам! А насчет стариков ты вообще соврал. Мы — вечно юные... Где-то даже вечнозеленые...»

«Е-е-е... — начал заикаться Питый. — Елочки???»

Первый задумался.

«Нет, — сказал он наконец решительно. — Скорее — дубы. Но вечнозеленые. А с Дедами Морозами ты напутал. Они, конечно, действительно имеют отношение к играм...»

## Дед-матч

...Начнем с того, что Дед Мороз — существо опасное и коварное. Вот достоверная новость: мэр Нью-Йорка Джулиани распорядился, чтобы все Санта-Клаусы в этом году имели настоящие белые бороды. Почему? А потому что обычный Санта-Клаус с накладной бородой и большим мешком за плечами — это натуральный террорист. Мало того, Санта-Клаус, перекрасивший черную бороду в белую, — террорист вообще стопроцентный. Знаем мы, у кого черные бороды...

Только если мэр Джулиани думает, что уж Санта-Клауса с натуральной белой бородой опасаться незачем, то он жестоко ошибается.

Дело тут не в бороде, а в мешке с подарками.

Вдумайтесь только! Откуда вообще берутся подарки? Как известно, бесплатных бутербродов не бывает. Любые итемы, артефакты и прикормы, что в играх, что в жизни, можно бесплатно добыть только одним путем — вышибив их из монстров! Женщины кастуют на монстров-мужчин spell «Очарование», и мужчины рассыпаются деньгами, шубами и бранзулетками. Дети кастуют на монстров-родителей spell «Занудный рев», и родители рассыпаются сникерсами, машинками и тамагочами. Только честный герой в компью-



терной игре честно рубит монстра мечом, и монстр опять же рассыпается на подарочки.

Теперь понятно? Деда Морозы — это страшные монстры! Скорее всего — драконы; ведь именно драконы любят не только золото, но и женщин, а при каждом Деде

Морозе всегда есть невольница Снегурочка!

И поэтому, сколько раз встретите на своем пути Деда Мороза, столько раз смело мочите его, чтоб рассыпался! Есть шанс получить не только весь его хабар, но еще и премию от мэра Джулиани...



«Вперед! — возбужденно закричал Питый. — Уничтожим всех уродов!»  
«Ну, всех пожалуй, не надо... — раздумчиво протянул Первый.  
— Мы же не самоубийцы все-таки...»

«Поправку принял! Уничтожим всех остальных уродов!»

«И начнем, пожалуй, с подарочков, — Третий указал на ящики. — Чтобы, значит, убить Мороза в самом себе...»  
Краеведы сели вокруг первого ящика и занялись методическим отмораживанием... **М**



# Здравствуйте, товарищи писатели статей про компьютерные игры.

**П**озвольте мне начать свое письмо со слов: «Позвольте мне начать свое письмо со слов: „Позвольте мне начать...“» Это я не издеваюсь, это вы издеваетесь. Почитайте свои статьи — там же половина слов лишние! Без них вполне можно обойтись! Вот возьмем, к примеру, фразу: «Один из редакторов «MegaGame», по имени Петр, живет на Речном вокзале». Сколько тут ненужных слов? Шесть. В предложении из одиннадцати слов, более половины никому не нужны! Куда это годится?! Ну если уж ваши авторы так пишут, то научитесь хотя бы редактировать их творчество! Вот зачем нужна конструкция: «Один из редакторов»? Если вы пишете про редактора Петра, то понятно, что он «один из». Так и пишете: «Редактор Петр», причем название издания упоминать тоже необязательно! И без этого понятно, о редакторе чего идет речь. Словосочетание «по имени» также бессмысленно, ибо и так понятно, что Петр — это имя редактора. И последнее: какое читателям дело до того, на каком именно вокзале живет этот ваш Петр?! Волнует сам факт, что он ютится черт-те где, а уточнять вовсе не обязательно! Итак, получается: «Редактор Петр живет на вокзале». Просто и ясно! Постарайтесь таким образом избавиться от непотребных конструкций все тексты, и вы увидите, что останется куча свободного места.

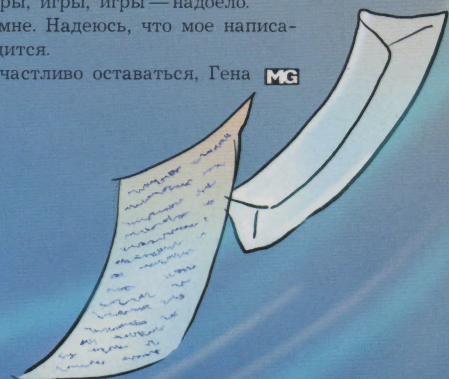
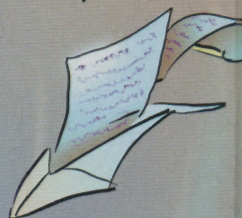
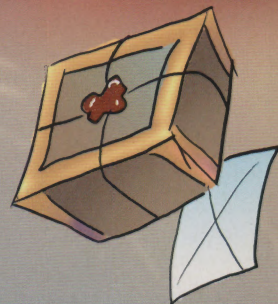
Да и вообще, не о том вы пишете! Я, к примеру, являюсь вашим читателем вот уже три года. Так как большую часть времени я играю в компьютерные игры, у меня остается всего пара часов в день, чтобы почитать что-нибудь и почерпнуть информацию о событиях в мире. Разумеется, я выбираю журнал для настоящих компьютерных игроков, то есть «MegaGame». И что же я там вижу? Обзоры, предварительные просмотры, мегахиты и прочее.

Ну разве это нужно настоящему компьютерному игроку? Я и так знаю, как проходить «Арканум», когда вышла «Цивилизация 3», и о чем будет игра Star Wars: Starfighter! Это меня в вашем журнале нисколько не интересует! Нам, настоящим игрокам, как раз интересны всякие нейгровые и даже вообще некомпьютерные темы! Например, почему бы вам не написать что-нибудь о переплетном деле?! Или о выращивании ревеня? Вы абсолютно игнорируете животрепещущие темы, в то время как именно об этом хотят знать некоторые геймеры.

Короче говоря, я предлагаю вам полностью изменить подход к созданию контента. Ну ладно, не полностью. Хотя бы частично. Вот идут обзоры — стратегии разные, экшны, и тут самое время запахнуть какое-нибудь ревью про новый садовый инструмент. Или хотя бы про бензопилу. Если вам обязательно нужно как-то привязывать это все к играм, то достаточно написать, что это устройство круче, чем у мужика из Doom'a! В «Интернете для геймера» давно пора рассказывать о сайтах, посвященных продаже венгилей! Чем не тема? Про сами клапаны у вас часто пишут, а вы пробовали найти их в Сети? Рубрика «Стенка на стенку» просто создана для каменщиков. Поймите, нам, геймерам, очень интересно знать, как правильно построить дом или выложить печку! А то игры, игры, игры — надоедо.

Ну ладно, пора мне. Надеюсь, что мое написанное вам пригодится.

Счастливо оставаться, Гена **MG**







FLATRON®

МОНИТОРЫ



Выбор  
за Вами!



**Dina Victoria**  
(095) 252 2030, 252 2070

Банкос	(095) 128 9022
Сани	(0732) 733 222, 742 148
Инкотрейд	(095) 176 2873
КИТ Компьютер	(095) 152 4749
Ф-Центр	(095) 472 6401
Школа XXI Века	(095) 785 0600
NT Computer	(095) 755 5824
R-Style	(095) 904 1001
Атлантик Компьютерс	(095) 240 2097



Сначала были АЛЛОДЫ. Потом — ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ.

## Демигурги

Новый проект 2001 г. NIVAL Interactive

- первая пошаговая стратегия с захватывающими тактическими поединками
- качество графики намного превосходит все известные игры жанра
- индивидуальный стиль боя для каждого игрока: неограниченное число выигрышных стратегий
- необычайно разнообразный игровой мир: более 300 заклинаний, более 120 фантастических существ

Четыре расы заклинателей сталкиваются в жестоком противостоянии за обладание миром. Ни лицами, ни искусством боя не похожи они друг на друга, и союзы меж ними — лишь краткая передышка в смертельном бою. Ведь тому, кто превзойдет остальных и достигнет верховной власти, будет дарована великая мощь.

[www.etherlords.com](http://www.etherlords.com)

[www.nival.com](http://www.nival.com)

[games.1c.ru](http://games.1c.ru)

1C  
ФИРМА «1C»

NIVAL  
INTERACTIVE

POWERED BY:  
gamespy

Демигурги © 2001 Nival Interactive. Все права защищены. «Демигурги» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право распространения на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1C».

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1C:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва  
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;  
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушек»;  
ул. М. Бирюзовая, влад. 17;  
ул. Марксистская, 9,  
«Дом деловой книги»;  
Ленинский проспект, 62/1, «Кинолюбитель»;  
Ленинский пр-т, д.6, МГУ;  
Ореховый бульвар, д.15,  
«Галерея Володар»;  
ул. Тверская, д.8, стр.1;  
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;  
ул. Исаковского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16;  
Марксистская, 3, маг. «Планета»;  
ул. Старокачаловская, 16;  
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;  
ул. 8-го Марта, 10;  
ул. Авиамотажная, 57;  
Осенний б-р, 7, корп. 2;  
Б. Строчинский пер., 28/11;  
ул. Генерала Глаголева, 26;  
ул. Смольная, 24 «а»;  
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,  
«Бизнес книги»;  
ул. Башиловская, 21;  
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;  
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,  
корп. Высших энергий;  
ул. Павел Бажанов, 31, стр. 1;  
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;  
ул. Тверская, 25/9;  
ул. Новая Красносельская, 45, кв.41;  
Ленинский проспект, 89;  
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;  
Рязанский пр., 2;  
ул. Тверская застава, 3;  
ул. Русаковская, 27;  
ул. Руставели, 1;  
Савеловский ВКЦ, Б23;

ул. Полная, 28,  
Дом Книги «Молодая Гвардия»;  
ул. Селезневская, 21;  
Университет, 2-й этаж;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
Савеловский ВКЦ, Б13;  
ул. Земляной Вал, 2/50;  
м. «Марьино» Торговый комплекс, пав.19;  
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;  
ул. Новослободская, 16;  
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;  
Ломоносовский пр-т, 23;  
Зубовский б-р, 17, стр.1;  
Савеловский ВКЦ, Б27;  
ул. Земляной вал, 2/50;  
пр-т 60-летия Октября, 20;  
Духовской пер., 14;  
ВВЦ, павильон №1 (Центральный),  
2-й этаж, «Автоматизация»;  
ТЦ «Электронный рай», бокс 3Б-22;  
ул. Новогиревская, 4, корп.1;  
Каширское шоссе, 56, корп.1  
Алматинский  
ул. Ленина, 25  
Астрахань  
ул. Савушкина, 43, оф. 221;  
ул. Савушкина, 51  
Батраул  
ул. Деловая, 7  
Брянск  
пр-т Ленина, 31  
Великий Новгород  
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;  
ул. Рамазанова, 3, «Сплав XXI-век»;  
ул. Псковская, 18  
Владимир  
ул. Фонтанная, 6;  
Океанский пр-т, 140, маг. «Академнига»  
Владимир  
ул. Дворянская, 11;

ул. Дворянская, 10;  
ул. Б.Московская, 36  
Волгоград  
ул. 39-я Гвардейская;  
ул. Кануникова, 6  
Волгод  
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»  
Воронеж  
ул. Ворошилова, 34-50  
Геленджик  
Ул.Полная, 33, «На Полевой»  
Горно-Алтайск  
Пр.Коммунистический, 83  
Дзержинск  
Ул. Ленина, 48  
Екатеринбург  
ул. Вайнера, 15-2  
Иваново  
пр. Ленина, 5;  
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;  
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»  
Иркутск  
ул. М. Горького, 79  
Истра  
ул. Ленина, 23  
Йошкар-Ола  
ул. Зарубина, 35  
Калуга  
ул. Кирова, 7/47  
Кемерово  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102  
Киев  
ул. Терещенковская, 13  
Киров  
ул. Московская, 12  
Краснодар  
ул. Старобуланская, 118, оф.212, «Софт»;  
ул. Красная, 43, «Дом книги»;  
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск  
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»  
Лангепас  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»  
Липецк  
ул. Первомайская, д.78;  
ул. Космонавтов, 28;  
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»  
Лысьва  
ул. Смышляева, 4  
Минск  
ул. Я. Коласа, 1  
Нефтекамск  
ул. Ленина, 15  
Нефтеюганск  
«Росси», мкр. 2, д. 23  
Нижневартовск  
ул. Менделеева, 17П  
Н.Новгород  
ул. Большая Покровская, 66;  
ул. Маслякова, д.5, оф.7;  
ул. Гордеевская, 97;  
ул. Карла Маркса, 32;  
ул. Маслякова, 5,  
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;  
ул. Карла Маркса, 32,  
компьютерный клуб «Гладиатор»  
Новосибирск  
ул. Советов, 68/36  
Новосибирск  
Красный пр-т, 157/1;  
Новосибирск  
ул. Кавказская, 8, маг. «Мегабайт»;  
УДС-121  
Оренбург  
ул. Володарского, 20  
Пенза  
ул. Коммунистическая, 28  
Пермь  
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;

ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;  
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»  
ул. Луначарского, 58  
Петропавловск-Камчатский  
м/рынок «Спутник», 8 км  
Псков  
ул. Металлистов, 13  
Пушкино  
Московский пр-т, 5  
Ревуто  
ул. Южная, 10  
Рига  
ул. Дзержинского, 14, оф. 502 «ANDI»;  
ул. Бривидиса, 39, т/ц «B39», SIA «B39»;  
ул. Кр. Барона, 25, SIA «B39»;  
ул. Кр. Валдемара, 73;  
ул. Маскавас, 357, т/ц «DOLE», SIA «B39»  
Ростов-на-Дону  
ул. Лермонтовская, 197,  
салон «Лавка Гэндальфа»  
Самара  
ул. Минурова, 15,  
ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.  
С.-Петербург  
Лиговский пр-т., 2, оф. 304;  
ул. Большая Морская, 14,  
маг. «Эксперт-Телеком»;  
Нарвская пл., 3, маг. «Авкс»;  
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;  
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;  
Измайловский пр., 2, маг. «Микробит»;  
Коммунистический пр., 10/3,  
компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
ул. Рубинштейна, 29,  
компьютерный супермаркет «АСКОД»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
пр. Славы, 5, маг. «MartiCom»;  
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MartiCom»;

ул. Народная, 16, маг. «MartiCom»;  
пр. Болшевикова, 3, маг. «MartiCom»;  
Левашовский пр., 12;  
Лиговский, 73;  
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»  
Тамбов  
ул. Советская, 148/45;  
ул. Советская, д.1/4;  
ул. Минуринская, 1496  
Тверь  
Универмаг «Тверь», 1 этаж  
Томск  
ул. Мельникова, 72/1 маг. «Смак»;  
ул. Минская, 95  
Ульяновск  
ул. Советская, 19, к.201  
Хабаровск  
торговый комплекс «Кристалл»  
Череповец  
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»,  
2 этаж, пав. №5;  
ул. М.Горького, 32;  
ул. Ленина, 80, офис 6  
Шатура  
ул. Школьная, 15  
Электросталь  
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;  
Фрязевское ш., 50;  
ул. Юбилейная, д.9, кв.60  
Юбилейный  
ул. Тихонова, 1  
Южно-Сахалинск  
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»  
Якутск  
ул. Аммосова, 18, 3 этаж  
Ярославль  
ул. Кирова, 11  
Интернет-магазины  
[www.ozon.ru](http://www.ozon.ru)  
[www.bohero.ru](http://www.bohero.ru)

а также в фирменных магазинах Москвы:

Парти: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Газера Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроник» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Митуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Вероника Маслова, 7; «Электроника» ул. Бривидиса, 12; «Электроника» ул. Солынка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11  
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Чернышевская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;  
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новососинская ул., 36  
Юнивер Компанис: пр-т Верейского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»  
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1  
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петрова, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовое-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.  
ePlay: ТЦ «Университет» Джавасарила Неру пл. 1; ТД «Новодарбский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский мир» Театральный пр-д 5.  
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2, м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Явцевская ул., д. 19, пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеООНЗный» ул. Петрова, д. 2, 6 этаж, Щеремьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.